CASUS Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

89 octobre novembre 95

Star Wars

aide de jeu et scénario Nouvelle République

Mettez la vapeur avec

Château Falkenstein

Diplo :

savoir négocier



une carte Everway gratuite !

Les Chroniques du ChaOs : c'est la fin !

LAUFFRAY (95)



"La Trilogie de l'Elfe Noir" en un seul volume

LES ROYAUMES OUBLIÉS
LA TRILOGIE DE L'ELFE NOIR
R. A. SALVATORE
FLEUVE NOIR

édition de luxe, reliée, dorée à l'or fin, comprenant 12 illustrations originales.

Prix de lancement : 180 Frs jusqu'au 31/01/96, au lieu de 210 Frs.

À partir du 26 octobre.

FLEUVE NOIR

Découvrez un monde...

Château Falkenstein

de Fantaisie,
de Cape *et* d'Épée,

de Grandes Aventures Romanesques
et de Technologie Magique.

AVENTURES ÉPIQUES À L'ÈRE DE LA VAPEUR®

DESCARTES EDITEUR

R.TALSORIAN GAMES, INC.

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir le jeu CHÂTEAU FALKENSTEIN *au prix de 249 F (franco de port). Ci-joint mon règlement à l'ordre de* Jeux Descartes, *1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 PARIS cedex 15*

Nom..................................Prénom..................................

Adresse..

....

Code postal..........................Ville..................................

Offre valable pour la france métropolitaine uniquement.





CLASSEZ ET PROTÉGEZ VOS CARTES



89 Sommaire



Critiques

Aides de jeu & articles

Scénarios de jeu de rôle

Couverture : Matthieu Lauffray.

*N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en page 99.*
Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON.
*Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 119.*

Encart abonnement Casus Belli jeté entre les pages 3 et 33 ; diffusion vente au numéro France métropolitaine.
Ce numéro contient, pour la totalité des exemplaires, un encart collé en page 35, pour le jeu Everway de Wizards of the Coast, sur une page de publicité.

http://www.excelsior.fr, c'est une insulte ? Eh bien non ! : pour ceux qui ont déjà des fils qui leur sortent de sous le scalp pour aller se perdre dans les murs, c'est le code d'accès au serveur de notre bien-aimée maison d'édition, suite à quoi on vous fait confiance pour savoir où cliquer pour trouver les premiers textes qui vous sont destinés. En attendant la suite : des infos en direct, mais aussi des docs pour tous ceux qui cherchent des données, depuis la liste des articles de *CB* jusqu'à un résumé des réactions de la presse aux affaires liées au jeu de rôle, en passant par des commentaires sur notre sondage à l'usage des étudiants, ou encore quelques extraits des premiers numéros de *Casus*. Mais bon, ça c'est pour un peu plus tard… Les netrunners sont d'ailleurs invités à nous suggérer ce qu'ils apprécieraient d'y trouver, on ne saurait penser à tout.

L'autre chose dont je voulais vous parler à propos de ce numéro ne me revient plus. Voyons, ça devait être de la SF, puisque ça avait un rapport avec l'espace… ou avec l'heroic fantasy, il y avait aussi une histoire d'épée… ou avec la diplomatie, puisque je me souviens vaguement d'une histoire de « république » et « d'empire ».
Ah ! je l'ai sur le bout de la langue…
Ce que c'est que la mémoire !
Bon, c'est le bouclage du journal, pas le temps de traîner.
Vous trouverez bien tout seuls.

Didier Guiserix

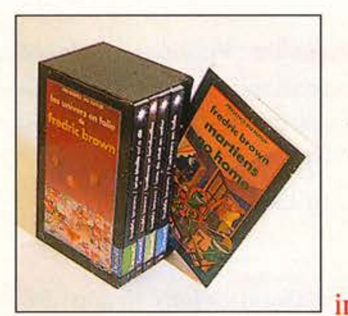
PS : Une manif importante a été oubliée dans le Calendrier, il s'agit du Salon du Jouet et du Modélisme de Lyon, qui accueille des activités de jeu de rôle et de simulation. C'est à la Halle Tony Garnier, les 17, 18 et 19 novembre. Voilà…

Potages



STAR WARS, ENCORE ET TOUJOURS

● En dehors d'être remasterisée en THX, la réédition en vidéo de la trilogie de *Star Wars* sera « disponible pour une durée limitée » et ce « pour la dernière fois dans sa version d'origine ». Ne vous laissez pas doubler !
● Sans faire preuve de chauvinisme, le tandem Vatine-Blanchard dépasse de loin ce qui s'est fait en matière de BD d'après la saga de *Star Wars*. En fait, en termes de pouvoir d'évocation, leur seul vrai challenger, c'est Lucas lui-même. *L'héritier de l'Empire*, premier volet de la trilogie de Timothy Zahn, bientôt entre vos mains… chez Dark Horse France.
● La collection Omnibus des Presses de la Cité sort courant octobre deux gros volumes sur *Star Wars*. Le tome 2 réunit en mille pages la trilogie de Timothy Zahn sur la Nouvelle République (voir p. 40), mais surtout, le tome 1, en sus de la novélisation des trois films de Lucas, offre cinq cents pages sur le mythe Star Wars : Lucas et Spielberg, les effets spéciaux, le jeu de rôle, etc., avec plus de deux cents photos. À voir…



Univers en folie
Nous l'avons reçu trop tard pour en passer la photo dans les Inspis (p. 108), mais le voilà, le coffret des cinq indispensables de Fredric Brown. Cinq bijoux qui brillent au firmament des étoiles de la science-fiction qui ne se prend pas au sérieux.

& rôtis

Une double page d'entrée pour vous présenter la sélection du chef, mais aussi vous parler de choses et d'autres.

Mise en jeu !

Chaque bimestre *Casus Belli* s'associe avec un éditeur pour vous faire gagner des cadeaux ayant trait au monde du jeu. Cette fois-ci, vous pourrez découvrir un pack de deux cassettes vidéos. *Les Chroniques de Lodoss* plairont à tous les amateurs de *Donjons & Dragons,* tandis qu'*IRIA* fournira une séduisante source d'inspiration pour des scénarios de space opera.

Ze Beast of 1995 volume II

Nos lecteurs ont du talent, voir p. 84.
Ici, un dessin de Hugues Besson : le groupie inlassable.

Joueurs d'AD&D
Avez-vous déjà...
Changé de corps ?
Traversé les enfers ? Marché sur la lune ? Survécu à l'apocalypse ? Nagé dans un océan végétal ? Visité l'intérieur d'un démon ? Voyagé à travers le temps ? Combattu le jour du Ragnarök ? Et fait tout cela en musique ?

Non ? Alors il est temps de vous mesurer aux *Chroniques du ChaOs*, une saga de niveau 4 à 13, 50 pages de scénarios, et des aides de jeu ! (voir p. 64 et numéros précédents).

BD de rentrée
Tout frais sortis des presses et trop tard pour l'inspi BD, voici deux nouveaux albums de gens bien talentueux et qui ont des fans ici :
— **Reflets d'écume**, T2 - *Noyade*, de Varanda et Ange, chez Vents d'Ouest.
— **Les feux d'Askell**, T3 - *Corail sanglant*, Mourier et Arleston, chez Soleil.

Voici la liste des gagnants de notre précédente mise en jeu. Ils recevront deux paquets de base *Hi-Tech Combat* offerts par Fléo Éditions :
Albert Stéphane (57 Freyming-Merle-Bach), Aubry Gaëtan (97 Sainte-Clotilde, Réunion), Benabdelmalek Yazid (93 Aulnay-sous-Bois), Bideau Florian (77 Villeparisis), Boyle Thomas (Ottignies, Belgique), Brin Maxime (30 Nîmes), Cacheux Laurent (50 Brehal), Cayrier Christophe (95 Éragny-sur-Oise), Cultien Charles (44 St-Sébastien), Curtet Vincent (73 Courchevel), Della Ricca Philippe (59 Haulchin), Francart Thomas (51 Épernay), Galinotti Aubin (06 Nice), Giffone François (30 Nîmes), Giudicelli Tristan (06 Nice), Gleize François (40 St-Pierre-du Mont), Klein Raphaël (08 Givet), Laly Julien (57 Marie-aux-Chênes), Laperonnie Sébastien (16 Angoulême), Larieux Nicolas (33 St-Jean d'Illac), Loisant Erwan (44 La Chapelle-sur-Erdre), Lorin Edouard (75 Paris), Lucas Baptiste (76 Le Havre), Martin Florent (16 Angoulême), Moreau Éric (57 Uckange), Nogaret Marina (31 Toulouse), Novotny Guillaume (95 Persan), Parfait Laurent (75 Paris), Parrent Richard (01 Dortan), Patao Armand (44 Chateaubriant), Pellaton Luc (la Chaux-de-Fonds, Suisse), Piselli Pierre (Seraing, Belgique), Planet Didier (91 Gif-sur-Yvette), Raviard Fabien (94 Créteil), Salaun Antony (56 Arradon), Santi Mirco (74 Douvaine), Sieffermann Jean-Marc (91 Massy), Silverstre Christophe (69 Villeurbanne), Strozyk Franck (57 Crehange), Suos Oudom (92 Puteaux), Torgue Olivier (69 Lyon), Tridon Fabien (89 Auxerre), Vilaud-Schnee Marie-Morgan (78 Les Mureaux), Viutti Thomas (69 Lyon), Zonca Pierre-Louis (69 Décines).

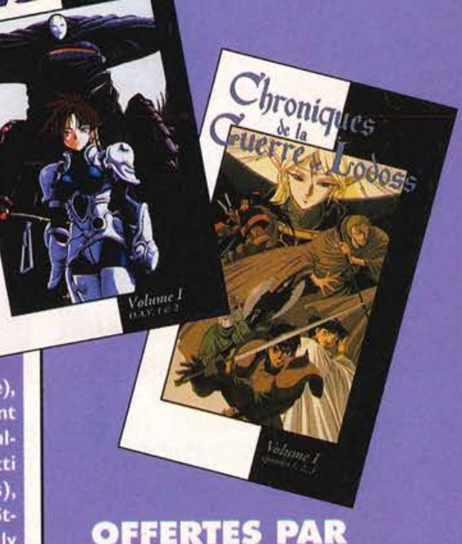
Prochain numéro : 6 décembre

Ne ratez pas notre hors-série Cyber Age, toujours en kiosque et en boutique (voir en page 121).

Et notre prochain hors-série Encyclopédie médiévale-fantastique volume II en kiosque et en boutique le 3 novembre.

Mise en jeu !

SOYEZ PARMI LES 25 GAGNANTS DE DEUX CASSETTES VIDEO SECAM



OFFERTES PAR



ET



Découpez (pas de photocopie) et envoyez ce bon à Casus Belli – Mise en jeu ! 1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

Mise en jeu ! Casus Belli 89
Tirage le 6 novembre 1995
Nom
....
Prénom
....
Adresse
....
....
....



Quels nouveaux jeux de rôle, wargames, jeux de plateau ce bimestre ? Que nous préparent les éditeurs, les auteurs ? Quelle va être la couleur des paravents cet hiver ? Des informations aussi justes que peuvent l'être des prévisions sur des jeux pour la plupart encore dans les limbes de la création.



Le dicton du bimestre :
Faut pas se fier aux « niouzes », à peine annoncées elles sont déjà dépassées.

L'actualité des jeux de cartes à jouer et à collectionner (JC)² est en page 17.

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Azure Wish Éditions

• **La Révolution française** est la réédition du jeu *La patrie en danger*.

Delcourt

• **Légendes des Contrées oubliées** : *Le grimoire* est un supplément sur la magie (fin octobre).

Délires

• **Écryme, la geste des Traverses** : *Itinérance* est un supplément de 80 pages, moitié background, moitié scénarios, sur le thème d'une caravane de dirigeables. Il devrait être bientôt disponible. La carte d'Écryme sera disponible en novembre.
• **Hohenlinden 1800**, un wargame, est disponible, tandis qu'un deuxième wargame de la série Médiéval est prévu pour octobre : **Arsouf 1191**, Richard Cœur de Lion contre Saladin.
• **Quest**. *La réunification de Kharne* (fin octobre) est un recueil décrivant l'univers dans lequel évoluent les personnages du JpC Quest.

Descartes/Eurogames

• **Shadowrun** : *Nations des Américains d'origine* est un guide qui regroupe les deux suppléments américains parus sur ce sujet (octobre). *Alerte rouge* (scénario ; octobre).
• **Ambre** : *Chevalier d'Ombre* (voir Têtes d'affiche).
• **Ars Magica** : *La crête des brumes* (scénario ; octobre).
• **L'appel de Cthulhu** : *Le manuel de l'investigateur* (voir Têtes d'affiche).
• **Star Wars** : *Super Nova* (scénario ; septembre).
• **Château Falkenstein** : voir notre épreuve du feu page 36-37.
• **Warhammer JdRF** : *Pour la gloire d'Ulric* est le premier volet d'une campagne de création française (novembre).
• La deuxième édition de **Condottiere** est prévue pour novembre.

DM Music

• Après *Battle Themes*, *Dark Theme from Beyond* et *Arthur*, cette société belge propose un nouveau CD de musique pour animer des parties de jeu : **The Hunter The Hunted.** 23 plages courtes, ambiance plutôt fantastique moderne mais très polyvalente.

Games Workshop France

• **Epic** : boîte *Guerriers des ruches* (voir Têtes d'affiche).
• **Warhammer Armées** : *Elfes noirs* (guide ; paru).

Gobé/Longuet

• Ces deux auteurs ont réalisé un mini jeu de plateau amateur : **Les 7 samouraïs**, dans un Japon post-apo, où les samouraïs luttent contre des motards armés. On se le procure pour 25 F port compris auprès de Cédric Gobé, 21 rue André Leuret, 92250 Villemomble. Tél. : (1) 45.28.75.51.

Grendel

• Le CD **Dark Future #2**, ambiance techno, est bientôt disponible. **Arkham Memories vol. II** est prévu pour novembre.

Halloween Concept

• **Toon** : *Silence on Toon !* (ou Toorne ! on ne sait pas) est normalement disponible.
• Finalement *Al Amarja*, le jeu de rôle, s'appelle **Conspirations** (voir Têtes d'affiche).
• Le **hors-série spécial listes de Lotus Noir** est retardé, mais le numéro normal (n° 3) est avancé.
• **« Il était une fois... »** le jeu de cartes (pas à collectionner) pour raconter des histoires est prévu pour l'automne, avec de nouvelles illustrations.

Hexagonal

• **Mage** : *Technocratie : Progéniteurs* (supplément ; décembre).
• **Loup-garou** : *Rage sur New York* (scénarios ; disponible).
• **Rolemaster** : les nombreuses pages de règles et tableaux du Compagnon de Rolemaster III sont disponibles.
• **Vampire** : *Livre de clan Brujah* (novembre).
• **JRTM** : la 2ᵉ édition du Jeu de Rôle des Terres du Milieu sera présentée sous forme de livre, avec une maquette genre grimoire propre à la v.f. (octobre).

Kaze Animation

• **Les Chroniques de Lodoss V** et **IRIA 2** sont disponibles (allez donc gagnez les volumes I des deux séries avec notre mise en jeu page 5). Les volumes VI et 3 sont prévus pour octobre.
• **Bubblegum Crisis 2 – Machine à tuer** devrait être disponible. L'année prochaine, R. Talsorian Game prévoit de tirer un jeu de rôle de cet univers de techno manga.

Ludis

• **Kult** : *Taroticum* (campagne ; octobre).
• **Wraith – Le néant** est prévu pour novembre.

Ludodélire

• **Formule Dé** : le circuit du Grand Prix du Japon, Susuka, devrait être disponible.

MultiSim

• **Rêve de Dragon** : le *Voyage* n° 5 s'appellera *Poussière d'étoiles* (octobre).
• **Nephilim** : *La Kabbale*, troisième tome des Sciences occultes, est paru (voir Têtes d'affiche), *Les archives secrètes du duc de Saint-Amand* (dossiers, éléments à découper sur des petites sociétés secrètes ; octobre).
• **Chimères** : *À la croisée des chemins* (auberge et scénarios) est disponible.
• **Credo**, le jeu de cartes des premières société chrétiennes est prévu pour la mi-octobre.
• Les premiers **romans** de MultiSim seront publiés sous le logo Mnémos. Pour commencer on pourra lire *La brûlure du Phénix*, par Sébastien Pennes, dans l'univers de Nephilim. Et *Souffre-jour*, de Matthieu Gaborit, un roman d'heroic fantasy original.

Neimad

• **Fous Alliés RPG** est le début d'une idée de jeu de rôle sur les fous dont on peut se procurer l'ébauche de 6 pages auprès de Damien Jendrejeski, 81 avenue Victor Hugo, 93500 Pantin pour 6 F (ou 3 timbres à 2,40 F). ▷

MONGHOL & GHOTA









Nestiveqnen

● **Guide des horizons féeriques** : *volume 2, Châteaux et Chimères – Carnets de route d'un architecte aventurier* est disponible. Ou les aventures extraordinaires de Clodomir Perdulian à la recherche de la Bibliothèque du Grand Savoir.

Oriflam

● **Chill** : *Lycanthropes* (voir Têtes d'affiche).
● **Elric** : *Les versets impies* (trois nouveaux types de magie, dont la runique et la nécromancie ; paru).
● **Nach-Frankreich** est la traduction du wargame de GMT Games : Victory in the West (octobre), les cartes ont été entièrement redessinées pour l'occasion.
● **Cyberpunk 2020** : *Wildside* est le guide du Fixer (octobre).

Ormékiane Productions

● **Eléckasë** : le supplément n° 4, *Armagedon*, devrait être disponible. Le sixième numéro de la *Gazette d'Eléckasë* (mi-octobre).
● **Les Temples de Chall** est un JpC (voir Têtes d'affiche).

Sans Peur et Sans Reproche

● **miles Christi** : L'écran du maître (quatre volets en ogive, style vitrail) contenant un scénario de trente pages est paru. Une campagne est prévue pour bientôt.

Siroz Productions

● **Gurps** : *Gurps Créatures fantastiques* (mi-octobre) et *Gurps Vampire* (fin novembre).
● **In Nomine Satanis/Magna Veritas** : *Rigor Mortis* est un supplément proposant des scénarios plus classiques que les derniers délires parus. En bref, des « gentils » anges luttent contre des « méchants » démons, et des démons « débrouillards » doivent se débarrasser d'anges « stupides ».
● **Night Prowler** (rôdeur nocturne) est le nom du nouveau jeu de rôle de Croc. C'est un jeu médiéval-fantastique « urbain » prévu pour le début novembre. Comme d'habitude, l'écran suivra peu après.

Spear

● Les boîtes **Une soirée de meurtre** (murder-parties en prêt-à-jouer) sont disponibles (voir fiche-jeu page 92).

Tamise Productions

● Le **volume 2 du Dictionnaire des langues elfiques** (sindarin) et **l'Atlas de la Terre du Milieu** (cartes de Patrick Durand-Peyroles) sont prévus pour la fin de l'année.

TSR en français

En raison de petits problèmes de communication, nous avons quelques difficultés à avoir le programme des traductions de TSR jusqu'à la fin de l'année. Heureusement, nous avons eu les prévisions pour 1996. Et comme il est prévu des suppléments pour Planescape et la parution des « Options » pour la nouvelle édition de AD&D, on peut supposer que :
— Planescape va être traduit.
— La nouvelle édition d'AD&D va être traduite.
● **Ravenloft** : *Le guide Van Richten des vampires* (voir Têtes d'affiche).
● **Dark Sun** : *Vallée de feu et de cendres* (voir Têtes d'affiche).
● **Forgotten Realms** : *Les ruines de Montprofont* entraîneront des aventuriers de niveau 7-10 dans quatre niveaux de donjon aux plans gigantesques, de quoi occuper quelques décennies de salles-monstres-trésors.

Vents d'Ouest

● **Trajectoires** est un jeu de courses de motos (voir Têtes d'affiche).

Venus d'Ailleurs

● Le calendrier 96 est illustré par Olivier Frot et affiche douze filles style heroic fantasy. Distribution par Hexagonal.

MADE IN AILLEURS

Les dates de parution indiquées ci-dessous sont celles prévues pour les États-Unis. Il faut ajouter 1d40-4 jours pour déterminer quand ces produits seront disponibles en France.

Avalon Hill

● **Machiavelli**. Nouvelle édition pour ce jeu datant de 1980, qui mélange guerre et diplomatie.
● **Empire of the Rising Sun** est un wargame complet, mais on peut tout à fait s'en servir avec Advanced Third Reich.

BTRC

● **Dream Time** est un supplément pour le jeu de rôle Corps, à propos de l'origine de l'humanité et des Aborigènes (bientôt).
● **Slag** est un petit jeu de combats spatiaux, pas cher.

● **Epiphany** est un jeu de rôle simple et universel, en préparation.

Chaosium

● **Call of Cthulhu** : *Cairo Guidebook* (voir Têtes d'affiche), *Arkham Unveiled* (guide ; bientôt ?).
● **RuneQuest** : *Wyrm's Footprints* est un recueil de légendes sur Glorantha (paru).
● **Nephilim** : *Secret Societies* est un recueil proposant trois sociétés secrètes. Ce n'est pas la traduction d'un supplément français.

Columbia Games

● **EuroFront** est un « meta jeu » stratégico-diplomatique permettant de combiner East Front, West Front, Med Front (et aussi Volga Front) et de jouer la 2e GM de 39 à 45. L'éditeur signale que le jeu est compliqué.

FASA

● **Earthdawn** : *Horrors* (Tête d'affiche).
● **Shadowrun** : *Aztlan*, tout sur la méga-corpo Aztechnology et la nouvelle Mexico (paru).
● **MechWarrior Companion** : de nouvelles règles pour la 2e édition de ce jeu de rôle sur les pilotes des battlemechs.
● **BattleTech** : *Falcon and Wolf* (scénarios ; paru), *Chaos March* (descriptions et règles pour la Marche du Chaos ; paru).

GMT

● **Crisis : Sinaï 1973** est un wargame tactique au niveau de la brigade (voir fiche-jeu p. 102).

Grendel

● **Leviathan** est un wargame avec figurines, dans un univers médiéval-apocalyptique (voir Métalliques p. 94).

Hogshead Publishing

● **Apocrypha Now** est un recueil d'articles pour Warhammer JdR. Une partie de ces articles est parue dans des anciens White Dwarf (et traduits dans Repose sans paix et le Compagnon). Reste une quarantaine de pages inédites sur des sujets aussi variés que la psychologie elfe ou la gestion des points de Destin (paru).

ICE

● **Rolemaster** : *Gamemaster Law* (règles ; paru), *Players Guide* (fascicule regroupant des conseils et des tables pour créer ses personnages ; paru), *Arcane Companion* (règles de magie, novembre).
● **Merp II** : *The Shire* (la Comté ; paru), *Angmar* (réédition étoffée de ce supplément ; octobre), *Mirkwood* (réédition étoffée de ce supplément ; décembre).

Moments in History

● **Piercing the Reich** est un wargame à l'échelle du bataillon, sur la bataille de Aachen (ligne Siegried, de septembre à octobre 1944).

Pagan Publishing

● **Coming Full Circle** est une campagne pour Call of Cthulhu, en Nouvelle-Angleterre et sans le mythe.

Palladium Books

● **Rifts®** : *Rifts World Book VII : Rifts Undersea* (guide sous-marin ; paru).
● **Nightspawn** est un nouveau jeu de rôle contemporain (voir Têtes d'affiche).

Precedence

● **Immortal** : *Lost Trinity* est une campagne en trois volets. Un CD audio est fourni avec le livret, pour les ambiances musicales ainsi que certains dialogues d'épisodes clés. *Dream Stroke* (scénario ; paru).

R. Talsorian Games

● **Cyberpunk 2020** : *Neo Tribes* est le guide des nomades d'Amérique du Nord (paru), *Blackhand's Street Weapons 2020* est le recueil de toutes les armes parues ▷





VENTE PAR CORRESPONDANCE TEL : 61 23 73 88

Commandez au 61 23 73 88, par fax au 62 27 18 10 ou par courrier sur papier libre à l'adresse indiquée en bas de page. Frais de port (Colissimo : 48h) : 35,00 f. Paiement par Carte Bleue sur simple appel téléphonique, chèques ou mandats acceptés.

COLLECTOR CARD/DICE GAMES

Jeux en V.O.

DRAGON DICE	75 F
Kicker Set #1	45 F
Kicker Set #2	45 F
ICE AGE Starter	55 F
Booster	18 F
MAGIC Starter (4th Edition)	49 F
Booster (4th Edition)	15 F
Fallen Empires	9 F
Chronicles	15 F
SPELLFIRE (1st Ed.)	40 F
Booster (1st Ed.)	12 F
Booster Ravenloft	12 F
Booster Dragonlance	17 F
Booster Forgotten Realms	17 F
Booster Artifacts	17 F
Booster Powers	17 F
Spellfire Reference Guide	80 F
BLOOD WARS Starter	45 F
Rebels & Reinforcement	14 F
Factols & Factions	14 F
Powers & Proxies	14 F
JYHAD Starter	49 F
Booster	17 F
Jyhad Player's Guide	49 F
ON THE EDGE Starter	55 F
Booster (Lim. Ed.)	12 F
Booster cut-ups project	14 F
STAR TREK Starter	55 F
Booster	18 F
Star Trek Player's Guide	105 F
SIM CITY	59 F
Booster	17 F
GUARDIANS Starter	65 F
Booster	20 F
GALACTIC EMPIRES Starter	65 F
Booster	15 F
HIGHLANDER Starter	65 F
Booster	18 F
HYBORIAN GATES Starter	65 F
Booster	17 F
ILLUMINATI Starter (Lim. Ed)	65 F
Booster (Lim. Ed.)	15 F
ILLUMINATI Factory Set	495 F
Illuminati Player's Guide	119 F
STAR OF GUARDIANS Starter	60 F
Booster	20 F
SHADOWFIST	55 F
Booster	17 F
09→ Netherpack	17 F
TOWERS IN TIME	49 F
Booster	10 F
WYVERN (Lim. Ed.)	50 F
Booster (Lim. Ed.)	16 F
Phoenix	10 F
RAGE Starter	49 F
Booster	12 F
Umbra	12 F
Savage Attack / Rage	45 F
MARVEL - OVERPOWER	NC
Booster	NC
ULTIMATE COMBAT Starter	55 F
Booster	20 F
WING COMMANDER	55 F
Booster	18 F

Jeux en Français

SPELLFIRE Starter	74 F
Booster	20 F
DOOMTROOPER Starter	44 F
Booster	14 F
Inquisition	9 F
HIGH TECH COMBAT Starter	54 F
Booster	16 F
H . T . C . Starter Revisé	59 F
Booster Revisé	18 F
MAGIC Starter	45 F
Booster	14 F
Renaissance	9 F
INTERVENTION DIVINE Starter	63 F
Booster	18 F
Cult Movie	14 F
KABAL Starter	69 F
Booster	17 F
Daïmon	10 F
DARK FORCE Starter	59 F
Booster	20 F
OPERATION BLAST Starter	49 F
Booster	18 F

Accessoires-Magazines-Divers

Porte Cartes (x10) - Epais	6 F
Porte Cartes (x100) - Fins	15 F
Feuilles Porte Cartes (x10)	15 F
Mastering Magic	110 F
Duelist #3, #4, #5, #6	24 F
Photo Checklist & Price Guide I	119 F
Sarye #8	28 F
Inquest #6	28 F

Sélection d'imports

ROLE PLAYING GAMES

AD&D	
Encyclopedia Magica V.1, V.2, V.3	150 F
Book of Necromancers	105 F
Player's Handbook (New Ed.)	149 F
Master Guide (New Ed.)	115 F
Player's option rule : Skills	115 F
Castle Sites	78 F
Thief Challenge II	45 F
Labyrinth of Madness	56 F
• Option Rule Book : High Level	115 F
• Player's option rule: Combat	115 F
• Complete Ninja Handbook	105 F
• Dragonlance Calendar 96	79 F
• Track of the Mummy Audio CD	115 F
• Track of the Creature Audio CD	115 F
• Chronomancer	78 F
• Avengers in Lankhmar	58 F
10→ Country Sites Accessory	78 F
10→ Master screen & index	59 F
11→ Shaman	78 F
11→ Night below: Underdark	175 F
11→ Encyclopedia Magica V.4	150 F
Greyhawk	
W.A.R.S boardgame	180 F
Greyhawk Monstrous Comp.	85 F
Fate of Istus	89 F
Gargoyle	59 F
Child's play	59 F
Puppets	59 F
Falcon's revenge	65 F
Falconmaster	65 F
Treasures of Greyhawk	79 F
Rary the traitor	70 F
City of skulls	70 F
Patriots of Ulek	49 F
Mystara	
Savage Baronies	120 F
Glantri Kingdom of magic	190 F
Mark of Amber + CD Audio	115 F
11→ Red Steel Campaign	109 F
11→ Joshuan's Almanac	78 F
Forgotten Realms	
Dancing Hut of Baba Yaga	58 F
Sword of Dales	45 F
Elminster's Ecologies V. I	58 F
Seven Sisters	99 F
Ruins of Zhentil Keep	150 F
Spellbound	150 F
Volo's guide to Cormyr	75 F
The secret of Spiderhaunt	42 F
• Giantcraft Accessory	95 F
• The return of Randal Mom Adv.	45 F
• Elminster's Ecologies Vol. II	58 F
10→ Pages from the Mages	95 F
11→ Wizards and Rogues	95 F
Ravenloft	
Light in Belfry	99 F
Circle of Darkness	58 F
Van Richten guide to fiends	78 F
Chilling Tales	58 F
Van Richten guide to Vistani	78 F
• The Evil Eye	58 F
10→ The Nightmare Lands	115 F
11→ The Gothic Earth Acc.	58 F
Dragonlance	
Dragonlance Classics I	105 F
Dragonlance Classics II	90 F
Dragonlance Classics III	105 F
Player's Guide	89 F
Dwarven Kingdoms of Krynn	140 F
Leaves from the inn of the...	130 F
Dragons of light	79 F
Dragons of war	79 F
Dragons of deceit	79 F
Dragons of dreams	45 F
Dragons of triumph	70 F
The world of Krynn	79 F
Dragon magic	79 F
Dragon keep	79 F
Tales of the Lance	140 F
Flint's axe	49 F
The land reborn	79 F
Unsung heroes	70 F
Dragon dawn	65 F
Dragon knight	65 F
Dragon's rest	65 F
Otherlands accessory	70 F
Taladas : The minotaurs acc.	70 F
Oak lords	59 F
Wild elves	85 F
Spelljammer	
Legend of the Spelljammer	155 F
War captain's companion	155 F
The astromundi cluster	155 F
Complete spacefarer's hand	129 F
Wildspace	79 F
Skull & crossbows	79 F
Crystal spheres	79 F
Under the dark fist	85 F
Lost ships accessory	85 F
DM's reference screen	79 F
Practical planetology	85 F
Rock of Bral	89 F
Greyspace	89 F
Krynnspace	89 F
Space lairs	79 F
Goblin's return	85 F
Heart of Enemy	89 F
Planescape	
In the cage : Sigil	95 F
Player's primer to Outlands	99 F
The Factol's Manifesto	115 F
Harbinger House	75 F
• Monstrous Compendium II	105 F
11→ Planes of conflict	175 F
10→ ***Dark Sun Revised***	175 F
Thri-Keen of Athas	95 F
Beyond the Prism Pentad	45 F
Birthright : Legacy of kings	180 F
Book of monsters	84 F
• Roesome Domain Sourcebook	42 F
• Endier Domain Sourcebook	42 F
• Sword and Crown Adventure	58 F
• Players secrets of Medoere	42 F
• Players secrets of Tuornen	42 F
• Players secrets of Ilien	42 F
11→ Cities of the Sun	125 F
11→ Talinie Domain	42 F
11→ Ariya Domain	42 F
A.C.E AGENTS	115 F
ADVENTURES IN FANTASY	75 F
AGE OF RUIN	135 F
ALBEDO	140 F
ARIA	210 F
Aria Worlds	185 F
ATTACK OF THE HUMANS	109 F
BEYOND THE SUPERNATURAL	150 F
BLOODSHADOWS	210 F
• Padaar	125 F
BUREAU 13	135 F
CALL OF CTHULHU	
Devil's Children	55 F
Walker In the Wastes	139 F
Grace Under Pressure	49 F
• Coming Full Circle	125 F
• CHAMPIONS (+ Soft)	350 F
CHANGELING	139 F
• Cantrips	15 F
CORPS	140 F
CYBERSPACE	140 F
CYBERPUNK	
• Crashpoint	105 F
DANDANON	139 F
DANGEROUS JOURNEYS	195 F
DARK CONSPIRACY	165 F
DON'T LOOK BACK	140 F
DRACULA	152 F
DREAMPARK	105 F
EARTHDAWN (SOFT)	127 F
• Sky Point & Vivane	175 F
09→ Sky Point Adventures	70 F
ESPERAGENTS	75 F
• EVERWAY	239 F
FASTER THAN LIGHT	145 F
FITH CYCLE	150 F
FREEDOM FIGHTERS	99 F
GARDASIYAL (Tekumel)	305 F
GATECRASHER	140 F
GUARDIAN	75 F
GURPS	
Supers (2nd Edition)	119 F
High-tech	129 F
Ultra-tech	119 F
China	129 F
Psionics	119 F
Imperial Rome	119 F
Cyberworld	119 F
Chtorr	129 F
Espionnage	129 F
Atomic Horror	119 F
Creatures of the night	129 F
Vampire	139 F
Vampire companion	139 F
Werewolf : apocalypse	139 F
Cyberpunk adventures	129 F
Time travel adventures	129 F
Martial arts adventure	129 F
Religion	139 F
Grimoire	119 F
Mage the ascension	139 F
Voodoo	119 F
Cthulhu Punk	119 F
Robots	119 F
• I.O.U.	119 F
HAHLMABREA	150 F
HEROES & HEROINES	139 F
HERO SYSTEM	140 F
Ninja Hero	119 F
Fantasy Hero New Edition	150 F
Fantasy Hero companion I	115 F
Fantasy Hero companion II	119 F
Western Hero	150 F
Cyber Hero campaign book	150 F
Hero bestiary	135 F
Hero system almanac I	90 F
Hero system almanac II	105 F
Horror Hero	150 F
The Ultimate Martial Artist	155 F
• The Ultimate Mentalist	125 F
HEROES UNLIMITED	139 F
HIGH COLONIES	115 F
HOL	89 F
HUNTER PLANET	180 F
IMMORTAL	175 F
Narrator pilot pack	99 F
Dream Stroke	99 F
• Lost Trinity (+ CD Audio)	140 F
INCURSION	145 F
INDIANA JONES	199 F
• Land of Adventure	105 F
IT CAME FROM THE..	105 F
JUSTIFIERS	75 F
KHAOTIC SCHIZOTRONIC	175 F
LAND OF ADVENTURE	99 F
LEGACY : WAR OF AGES	175 F
• Blades	125 F
LEGIONNAIRE	150 F
LIVING STEEL	225 F
LORD OF THE RINGS	145 F
LOST SOULS	139 F
MACHINE GUNS & MAGIC	129 F
MACHO WOM. WITH GUNS	70 F
MACROSS II	84 F
MARAUDER 2107	125 F
MEKTON II	85 F
Mekton empire	99 F
Mekton tech book	84 F
Operation rimfire	99 F
Mekton Zeta	140 F
• Mekton Zeta Plus	125 F
MERC	59 F
METASCAPE	280 F
MIDDLE EARTH	
Elves	126 F
Laketown	159 F
• The Shire	210 F
09→ Angmar	175 F
MILLENIUM'S END	140 F
MORROW PROJECT	90 F
• MURPHY'S WORLD	139 F
MUTANT CHRONICLES	
Capitol	105 F
Algeroth	139 F
• Bahaus	105 F
• NECROSCOPE (Boxed)	210 F
NEXUS LIVE ROLEPLAY.	139 F
NEXUS THE INFINITE CITY	140 F
NIGHT LIFE	99 F
• NIGHTSPAWN	140 F
NINJA & SUPERSPIES	119 F
Mystic China	139 F
OVER THE EDGE	155 F
PALLADIUM	150 F
PANDEMONIUM	139 F
PENDRAGON	185 F
PRIME DIRECTIVE(Star Trek)	140 F
Graduation Exercice	56 F
Uprising	56 F
UFP : Federation Sourcebook	105 F
PROJECT A-KO	175 F
PROTEUS	150 F
PSYCHOSIS SHIP OF FOOLS	105 F
QUEST OF THE ANCIENTS	175 F
• RAPTURE: 2nd Coming	169 F
RAVEN STAR	175 F
RIFTS	175 F
Rifts world 7 : Underseas	139 F
ROBOTECH	85 F
• Strikeforce	84 F
ROLEMASTER RULES	199 F
Screen	84 F
Arms law	110 F
Spell law	175 F
Creatures and Monsters	189 F
• Rolemaster Players Guide	70 F
• Gamemaster Law	140 F
RUNEQUEST	180 F
Dreams Dragons Bring	49 F
The fall of Whitewall	49 F
The Block	49 F
Lords of terror	110 F
Codex zine #2, #3	28 F
Tales Reaching Moon #13	35 F
Wyrms Footprints	109 F
Con-Compendium	99 F
SHADES OF FANTASY	140 F
SHADOWRUN	
Rigger black book	105 F
Shadowtech	105 F
Paranormal Animals Europe	125 F
Corporate Shadowfiles	125 F
Fields of fire	105 F
Guide to real life	105 F
Tir Tairngire	125 F
Imago	59 F
One stage before	72 F
Dark angel	65 F
A killing glare	59 F
Celtic double cross	59 F
Eye witness	75 F
Paradise lost	70 F
Divided Assets	70 F
Corporate Security Handbook	125 F
Cybertechnology	105 F
• Aztlan	125 F
09→ Virtual Realities II	125 F
11→ Awakenings: Magic	105 F
SHATTERED DREAMS	125 F
SHATTERZONE	210 F
• Hardwear & Softwear	125 F
SKYREALMS OF JORUNE	135 F
SLA INDUSTRIES	175 F
Karma	110 F
SPACEMASTER	180 F
• SPECIES WORLD BOOK	175 F
STAR WARS	
• Galaxy Guide II: Yavin & Bes.	105 F
• Darkstryder Campaign	199 F
STREET FIGHTER	99 F
Secrets of Shadoloo	69 F
Screen	69 F
Players guide	89 F
The perfect warrior	69 F
Contenders	89 F
SUN & STORM	90 F
TALES OF GARGENTIHR	245 F
TALES FLOATING VAGABOND	105 F
TANK GIRL	210 F
TEEN. FROM OUTERSPACE	70 F
TEEN. MUT. NINJA TURTLES	85 F
TIMELORDS 2ND ED	115 F
TIME LORD DR WHO	115 F
TORG	
• Wars End	125 F
TWILIGHT 2000 (BOXED)	249 F
TRAVELLER : THE NEW ERA	189 F
09→ The Guilded Lilly: Virus	84 F
UNDERGROUND	189 F
VAMPIRE	135 F
• The Inquisition	65 F
WARHAMMER	
• Apocrypha Now	109 F
WARP WORLD	165 F
• WEB BASIC GAMING	105 F
WEREWOLF	135 F
WHISPERING VAULT	140 F
Dangerous Prey	99 F
WORLD OF SYNNIBARR	225 F
WRAITH THE OBLIVION	139 F
YEAR OF THE PHOENIX	170 F
YSGARTH	90 F

WARGAMES

ADG	
- Days of decisions II	380 F
- Planes in flames	175 F
- Fatal Alliances II	175 F
- Africa aflame	140 F
- Asia aflame	140 F
• - Ships in Flames	210 F
AVALANCHE PRESS	
The Invasion of Italy	289 F
Mac Arthur's Return	289 F
AVALON HILL	
Fifth Fleet (PC)	490 F
Operation Crusader (PC- Mac)	490 F
Stalingrad (PC - Mac)	490 F
Flight Commander (PC - Mac)	490 F
ASL GAP (PC)	190 F
A.S.L. Solo Rules	245 F
Advanced Squad Leader	349 F
- Yanks	270 F
- Beyond Valor	299 F
- Paratrooper	145 F
- Partisan	149 F
- West of Alamein	370 F
- Hollow legions	190 F
- Last hurrah	149 F
- Red barricades	190 F
- Code of bushido	299 F
- Gung Ho	380 F
- Croix de guerre	265 F
- Kampfgruppe Peiper I	265 F
- Streets of fire	190 F
- Hedgerow Hell	190 F
- ASL Annual 92	115 F
- ASL semi-annual 93 #1,#2	70 F
- ASL Annual 95	180 F
- Cartes Squad Leader 01 à 43	45 F
Squad leader	225 F
- Cross of iron	190 F
- Crescendo of doom	210 F
- GI Anvil of victory	280 F
- Up front (Squad Lead. cards)	225 F
"1776"	265 F
Advanced third reich	379 F
- Rising Sun	380 F
Air Force	225 F
- Dauntless	190 F
Attack subs	190 F
B17	175 F
Battle of the bulge	159 F
Break out : Normandy	225 F
Empire in arms	265 F
Fire power	225 F
Flat top	299 F
Flight leader	210 F
• Geronimo	295 F
Guadalcanal	265 F
Guerilla	190 F
Here comes the Rebels	225 F
IDF	285 F
Longest day	645 F
Luftwaffe	225 F
Main battle tank	235 F
Midway	159 F
Mustangs	190 F
Panzerblitz	190 F
09→ Panzerblitz II	239 F
Panzerleader	225 F
Patton's best	199 F
Platoon	150 F
Raid on Saint-Nazaire	195 F
Roads to Gettysburg	240 F
Russian front	205 F
Siege of Jerusalem	265 F
Stonewall Jin the valley	265 F
Stonewall Jackson's way	265 F
Storm over Arnhem	129 F
Son of D-Day	159 F
Tac air	195 F
Third reich	225 F
Thunder at Cassino	190 F
Turning point Stalingrad	190 F
War & Peace	265 F
We the people	299 F
Wooden ships & iron men	190 F
VICTORY GAMES	
Across five aprils	225 F
Aegan strike	150 F
Ambush	265 F
- Move out	114 F
- Purple heart	165 F
Carrier	265 F
Central america	225 F
Civil war	190 F
Flashpoint : Golan	299 F
Gulf strike 3rd edition	299 F
Hell's highway	180 F
Korean war	180 F
Lee vs Grant	159 F
N.A.T.O.	150 F
Omaha Beachhead	135 F
Open fire	240 F
Pacific war	370 F
Pax britannica	180 F
Pelopennesian war	265 F
Second fleet	235 F
Third fleet	270 F
Fifth fleet	270 F
Sixth fleet	225 F
Seventh fleet	265 F
Shell shock	265 F
Tokyo express	270 F
Vietnam	180 F
CLASH OF ARMS	
Borodino '41	225 F
Edelweiss	384 F
Prelude to Disaster - WWII	235 F
Achtung Spitfire	279 F
Over the reich	265 F
The speed of heat	250 F
Mississipi fortress	165 F
Chancellorsville	279 F
Campaign of Robert E. Lee	279 F
Marching through Georgia	180 F
The War for the Union	265 F
Lee Takes Command	180 F
Autumn of Glory	195 F
Command at sea - rules	135 F
Command at sea - scenario	70 F
Command at sea - ship data	105 F
Command at sea - sheets	110 F
• Comand at Sea - Referee	90 F
Landships	230 F
Kolin, Fredrick's first defeat	279 F
1807: The Eagles turn East	299 F
L'armée du nord 1815	279 F
Emperor Returns	309 F
La bataille d'Auerstaedt	250 F
La bataille de Mont St. Jean	279 F
La bataille Mt St Jean Deluxe	640 F
La bataille de les quatre bras	265 F
La bataille de Coruna	330 F
La bataille de Wavre	209 F
• La bataille de Talavera	360 F
• La bataille d'Albuera	270 F
COLUMBIA GAMES	
Quebec 1759	240 F
War of 1812	190 F
Rommel in the desert	299 F
East front	350 F
West Front	390 F
- Med front	240 F
- Volga front	150 F
• - Euro Front	270 F
Napoleon - Waterloo	299 F
Bobby Lee	340 F
DECISION GAMES	
• Antietam	225 F
Barbarossa...	225 F
Battle for the Ardennes	240 F
Battle for Germany	92 F
Battle over Britain	190 F
• Blue and Grey	225 F
Cobra	150 F
Empires at war	225 F
Firefight	150 F
Four battles of the ancient I	190 F
• Four battles of the ancient II	190 F
Leningrad	99 F
Napoleon First Battle..	210 F
Rebels & Redcoats I	225 F
Rebels & Redcoats II	225 F
Seven Days Battles	210 F
The Alamo	129 F
War of the rebellion	379 F
Wellington's Victory	299 F
World War One	105 F
FGA	
Bastogne	105 F
Defiant Holland	140 F
Kasserine	109 F
Remagen	109 F
THE GAMERS	
April's Harvest	220 F
Ardennes	195 F
Austerlitz	270 F
Barren victory - Chickam.	240 F
Black Wednesday	295 F
Bloody roads south	240 F
Embrace an Angry Wind	210 F
Enemy at the gates	399 F
Force eagle's war	255 F
GD 40 Sedan bridgehead	270 F
Hunters from the sky	295 F
In their quiet fields	235 F
11→ Leros (WW II)	295 F
09→ Marengo	220 F
Matanikau Guadalcanal 42	255 F
No better place to die	220 F
Objective : Schmidt '44	240 F
Omaha	340 F
Thunder at the Crossroads	240 F
Tunisia	295 F
Yom Kippur	189 F
GDW	
A house divided	180 F
Team Yankee	180 F
Tet offensive	299 F
The sands of war	265 F
Sands of war exp. kit	135 F
Bloody Kasserine	135 F
Race for Tunis - WWII	135 F
Phase line smash	225 F
Blood & thunder	270 F
Harpoon	ND
- Battles of the 3rd WW	60 F
- Ship forms	55 F
- Submarine forms	55 F
- Data Annex	85 F
- Antisubmarine warfare	69 F
- The south atlantic war	90 F
- Trouble waters	75 F
- Harpoon naval review	110 F
Johnny Reb	140 F
- To the sound of the guns	60 F
Volley & Bayonet - rules	99 F
Desert shield factbook	75 F
Command Decision II	245 F
- Armies of the second WW	105 F
GMT	
Silver Bayonet	150 F
Air bridge to victory	190 F
Operation shoestring	225 F
"1863"	299 F
Eagles in the snow	189 F
Crisis Korea 1995	265 F
Crisis : Sinaï 1973	270 F
OPN Mercury : Crete' 41	225 F
Rise of the luftwaffe	190 F
Lion of the north	265 F
Victory in the west	265 F
Julius Caesar	329 F
- Dictator	95 F
The battles of Waterloo	299 F
Britain Stands Alone	220 F
Lost victory	220 F
Alexander Deluxe	325 F
• - Diadochi	120 F
• Typhoon	289 F
• Eighth Air Force	230 F
• Three Days of Gettysburg	399 F
GRD	
Fire in the east	490 F
Scorched earth	490 F
Balkan front	299 F
A winter war	225 F
For whom the bell tolls	490 F
MOMENTS IN HISTORY	
Kharkov, ring of fire	225 F
Triumphant fox	225 F
A Famous Victory	295 F
• Piercing the Reich	265 F
OMEGA	
Victory in Europe - 2nd Ed.	150 F
Main Battle Area	225 F
War to the death	189 F
Air-land battle	225 F
Eastern front solitaire	190 F
Napoleon's Leipzig	225 F
Desert Victory	225 F
SDI	
"1862"	210 F
Dead of Winter	280 F
SIMTAC	
Los Arapiles	499 F
WEST END GAMES	
Against the reich	190 F
Air and armor	190 F
Air Cav	190 F
Desert steel WWII	190 F
Fireteam	190 F
Soldiers	190 F
Tank Leader - western front	190 F
XENO GAMES	
Emperors of Europe	265 F
Europe at War (WW II)	379 F
Longstreet's Assault (ACW)	265 F
Seakrieg 4th Ed.	175 F
This Hallowed Ground (ACW)	259 F
XTR	
Mississipi banzai	180 F
Blackgold	150 F
Wahoo (Washington 1863)	150 F
Poland'39	129 F
Victory in Normandy	105 F
Smithereens	209 F
Back to Iraq	155 F
Seven seas of victory	175 F
3 W	
"1944"	150 F
Aachen	210 F
Aces High War in the air	195 F
Age of Chivalry	209 F
American Aces	195 F
Arabian Nightmare	150 F
Army group center	195 F
Barbarians	279 F
Battle of the Alma	230 F
Blitzkrieg in the south Front	245 F
Blood and Iron	209 F
Campaigns of the civil war	190 F
Chinese civil war	150 F
Crimean shield	245 F
Crossbows & cannon	210 F
Crossbows & cannons II	209 F
Crusades II	210 F
Duel for Kharkov	299 F
Endkampf	189 F
Frederic the Great	195 F
Give me liberty	209 F
Henry V	199 F
Ironsides - Iirish rebellion	235 F
Lawrence of Arabia	165 F
Light division	210 F
Long lance & Henderson	255 F
Modern naval battle II...	175 F
Napoleon at Auterlitz	165 F
Napoleon's later battles I	210 F
Panzerkrieg	250 F
Raid on Richmond	175 F
Royalists & Roundheads	190 F
Royalists & roundheads II	225 F
Royalists & roundheads III	209 F
Run silent, run deep	230 F
Salvo I Battleship 39-45	195 F
Salvo II	195 F
Scratch one flat top	209 F
Sink the Bismark	195 F
SS Amerika	380 F
Sword & shield	230 F
Tahiti	189 F
Tarawa	195 F
The defense of Rorke's drift	265 F
The last blitzkrieg	225 F
Tide of Fortune	225 F
VI against Rome	210 F
DIVERS	
Alexander at Tyre	155 F
Axis & Allies	325 F
• Banners and Bayonets	140 F
Blood & Iron (Bismark...)	299 F
Campaign to Stalingrad...	265 F
• Chosin (Korean War)	225 F
Eagles of the empire	265 F
• Friedland : 1807	265 F
• Fields od Honor	175 F
Napoleon on the Danube	185 F
Panzer (2nd Ed.)	299 F
• Spearhead Armor Rules	175 F
Tactical Command Boxed	340 F
Wings (2nd Ed.)	299 F
World war II : Pacific Theater	320 F
Rangement pions	19 F
MAGAZINES	
C3I#3, #4, #5	55 F
Command 27	180 F
Command 12, 15, 16, 18 à 26, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 35	110 F
Command 33	230 F
Command Post #3 à #8	49 F
Command Post #9, #10	62 F
Counter Attack #1, #2	56 F
Counter Attack #4 Korea '95	85 F
Europa News #6,#9, #10, #11, #17	39 F
Europa News 18 à 32	35 F
Europa News 33 à 37	42 F
Europa News #38/#39	84 F
Europa News #40, #41	49 F
Europa News #42	42 F
Game Fix #1 à #6	49 F
Strategy & Tactics 142 à 160	95 F
Strategy & Tactics 161 à 170	110 F
Strategy & Tactics 171 à 174	115 F
CARD GAMES	
Dixie : Bull Run/Shiloh	55 F
Echelon of Fire/Fury Starter	65 F
Echelon of Fire/Fury Booster	22 F
09→ Eagles : Waterloo	55 F
10→ The Last Crusade	65 F

- Le "09/10/11→" indique une parution probable dans le mois- Les Nouveautés parues entre le 05/07/95 et le 11/09/95 sont indiquées par un • - Pour les produits en Français, n'hésitez pas à nous contacter -

JEUX DU MONDE (ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h) : 14 /16 rue Maurice Fonvieille, Passage St Jérome, 31000 TOULOUSE


PHILIBERT
JdR
VP
AD&D VF
MANUEL DES JOUEURS 129
GUIDE DU MAITRE 129
BESTIAIRE MONSTRUEUX 182
ECRAN DU MAITRE 58
FEUILLES DE PERSONNAGES 70
MYTHES & LEGENDES 142
RECUEIL DE MAGIE 127
MANUEL DU PSIONIQUE 114
MANUEL DU GUERRIER 119
MANUEL DES VOLEURS 119
MANUEL DU MAGICIEN 119
MANUEL DU BARDE 119
MANUEL DU PRETRE 119
MANUEL DU VOLEUR 119
MANUEL DU RODEUR 119
MANUEL DES NAINS 119
MANUEL DES GNOMES 159
ARMES ET EQUIPEMENT 119
DIEUX DES MONSTRES 119
L'EPREUVE DU GUERRIER II 54
L'EPREUVE DU MAGICIEN II 54
SELENAE (MOONSHAE VF) 74
L'AVENT. DANS LES ROY. OUBLIES 133
BESTIAIRE DES ROYAUMES OUBLIES 133
LE MONDE DES ELFES NOIRS 127
DRACONOMICON 115
LES RUINES DE MONTPROFOND 270
DARKSUN 182
LIBERTE 163
TRIBU D'ESCLAVES 78
LES NEGOCIANTS DES DUNES 89
BESTIAIRE DE DARKSUN 105
L'ALLIANCE VOILEE 98
ROYAUME D'EPOUVANTE (RAVENLOFT) 188
BESTIAIRE DE RAVENLOFT 133
LA DEMEURE DE STRAHD 89
CONTACT MORTEL 65
TSR VO (tarif complet sur simple demande)
• BIRTHRIGHT 160
• BOOK OF MONSTERS ACCESSORY 80
• SWORD & CROWN ADVENTURE 53
NEW DMG 105
NEW PHB 139
PLAYERS OPTION : COMBAT & TACTICS 105
PLAYERS OPTION : SKILLS & POWERS 105
DM OPTION : HIGH LEVEL CAMPAIGNS 105
DM SCREEN & MASTER INDEX 53
CITY SITES 77
CASTLE SITE 70
COUNTRY SITES 70
CHRONOMANCER 70
COMPLETE NECROMANCER 99
COMPLETE NINJA HDBK 99
ENCYC. MAGICA I 150
ENCYC. MAGICA II, III OU IV 139
THIEF'S CHALLENGE II 39
THE DANCING HUT OF BABA YAGA 54
LABYRINTH OF MADNESS 39
EMINISTER ECOLOGIES APPENDIX II 54
SPELLBOUND BOXED SET 139
VOLO'S GUIDE TO CORMYR 69
THE SECRET OF SPIDERHAUNT 39
GIANTCRAFT ACCESSORY 88
THE RETURN OF RANDAL MORN 39
PAGES FROM THE MAGES 88
VAN RICHTEN'S GUIDE TO FIENDS 69
VAN RICHTEN'S GUIDE TO THE VISTANI 54
CIRCLE OF DARKNESS 51
CHILLING TALES 54
THE EVIL EYE 54
NIGHTMARE LANDS 105
MC PLANESCAPE II 96
THE FACTOL'S MANIFESTO 105
HARBINGER HOUSE 72
AMBRE 237
TAROT D'AMBRE 199
CHEVALIER D'OMBRE 237
ARS MAGICA 237
ECRAN ARS MAGICA 90
MAITRE DES NUEES 85
LE GRIMOIRE DU MAGE 185
LA CRETE DES BRUMES 170
UN CONTE D'HIVER nc
BITUME MK5 139
ECRAN BITUME 84
PARIS BREST 109
PIZZA PIQUETTE 104
BLOODLUST 223
ECRAN BLOODLUST 89
FLOCONS DE SANG 137
L'ENCLUME ET LE MARTEAU 137
SOUVENIRS DE GUERRE 137
LES JOYAUX DE PÔLE 151
CONTES ET LEGENDES 137
LES FRERES DE LA NUIT 137
LES VOILES DU DESTIN 199
CHANGELING : THE DREAMING 133
CHÂTEAU FALKENSTEIN 233
COMME IL FAUT (vo) 70
STEAM AGE 75
CHIMERES 220
ECRAN CHIMERES 79
TAROT CHIMERES 69
ANTEROS 109
A LA CROISEE DES CHEMINS 109
CONSPIRATION 275
CTHULHU 5eED CARTON 189
NOUVEL ECRAN CTHULHU 72
LA CHOSE SUR LE SEUIL 114
AVENTURES DANS LA REGION ARKHAM 123
LE MANUEL DU GARDIEN 104
LE MANUEL DE L'INVESTIGATEUR 149
FRERE DE SANG II 113
STRANGE EONS 99
CTHULIAN ENCYCLOPAEDIA 79
MISKATONIC UNIVERSITY 95
CAIRO GUIDEBOOK 95
ARKHAM UNVEILED 108
CYBERPUNK 225
• ARASAKA BRAINWORM 93
ECRAN CYBERPUNK 84
SOLO OF FORTUNE NLLE ED 120
NIGHT CITY REEDITION 208
FORLORN HOPE 132
PROTECT & SERVE 137
LES ENFANTS DE LA NUIT 137
CHROME II 120
CORPORATE BOOK 1 120
EUROTOUR 127
NEO TRIBES 70
EDGERUNNERS 70
VIRTUALFRONT 59
BLACKHAND'S STREET WEAPONS 2020 49
GREENWAR 68
MODERN ARMS 190
ELECKASË 208
ECRAN 89
LE PROPHETE ET LE DRAGON 130
MAGIES 132
ENTRE OMBRES ET LUMIERES 125
ARMAGEDON nc
ELFQUEST VF 155
ECRAN 94
ELRIC 230
• LES VERSETS IMPIES 130
• LA NEF DES FOUS 125
ECRAN 84
LE VOLEUR D'AMES 128
LE LOUP BLANC 110
LES SORCIERS DE PAN TANG 130
PERILS DANS LES JEUNES ROYAUMES 135
LES SEIGNEURS DES MERS 135
MELNIBONE 215
THE BRONZE GRIMOIRE 84
THE UNKNOWN EAST 96
ATLAS OF THE YOUNG KINGDOMS 113
EVERWAYS RPG 195
GURPS NVLLE EDITION 199
• GURPS ROBOTS 129
• GURPS CREATURES FANTASTIQUES 129
• GURPS VAMPIRE 129
GURPS MAGIE 129
GURPS ECRAN 94
GURPS HORREUR 129
GURPS CYBERPUNK 129
GURPS JAPON 129
GURPS SPACE 129
GURPS WESTERN 129
GURPS ESPACE 135
HAWKMOON BASE 240
• ENTRE CHAIR ET METAL 137
L'ILE BRISEE 132
LA FRANCE 217
KAMARG 120
L'EMPIRE TENEBREUX 132
LES PORTES DU PARADIS 132
IN NOMINE SATANIS NELLE EDIT° 189
DEUS EX MACHINA 120
NOUVEL ECRAN IN NOMINE 95
INSH'ALLAH 120
SCRIPTARIUM VERITAS 179
DEMENTIA PROFUNDIS 120
HEAVEN AND HELL 120
MUCHO PESOS CAPHARNAÜM 120
JRTM 2nd Edition VF nc
• LE ROYAUME PERDU DE CARDOLAN 107
MORIA 105
LES RANGERS DU NORD 105
LA LORIEN 105
ISENGARD 105
LES ENTS DE FANGORN 105
LES CAVALIERS DE ROHAN 105
LES VOLEURS DE THARBAD 65
RIVENDELL 65
LES PORTES DE MORDOR 65
LES ASSASSINS DE DOL AMROTH 65
LES CREAT. DES TERRES DU MIL. 80
LA PORTE DES GOBELINS 65
MERP II (SOFT COVER) 132
MERP II VO COLLECTOR 199
ACCESSORY PACK 99
CAMPAIGN GUIDE & MAPS 132
ARMOR CAMPAIGN SUPP 198
VALAR & MALAR 99
MINAS TIRITH 165
POSTER MAPS 99
PALANTIR QUEST 119
TREASURES OF MIDDLE EARTH 132
MORIA 165
CREATURES OF MIDDLE EARTH 132
ELVES 119
DAL GULDAR 165
NEW MAP SET 79
NEW GAZETTEER 132
VALAR & MAIAR 112
DOL GULDUR 155
KULT 214
ECRAN + SCENARIOS 92
TAROTICUM 132
LEGION DES TENEBRES nc
LEGENDES DES CONTREES OUBLIEES 145
ECRAN 94
LE GRIMOIRE nc
LOUP GAROU 185
• RAGE SUR NEW YORK 113
• LA VOIE DES LOUPS 99
ECRAN LOUP GAROU 75
RITE DE PASSAGE 80
RAGE ACROSS AUSTRALIA 84
MONKEYWRENCH : PENTEX 59
WHO'S WHO AMONG WERWOLVES 64
FIANNA TRIBE BOOK 53
GET OF FENRIS TRIBE BOOK 53
CHILDREN OF GAIA 53
GLASS WALKERS TRIBEBOOK 53
MILES CHRISTI 205
ECRAN + SCENARIO 94
LA RICHESSE DE L'EMIR 95
NEPHILIM 210
ECRAN NEPHILIM 39
LES VEILLEURS 75
LES TEMPLIERS 170
LE LION VERT 113
LES ARCANES MAJEURS 140
LE SOUFFLE DU DRAGON 208
MYSTERES 132
SELENIM 175
L'ATALANTE FUGITIVE 113
LES ARCH. SECR. DU DUC DE ST. AMAND 110
MURPHY'S WORLD 132
ONIROS 171
ECRAN ONIROS 45
LA DAME DES SONGES 109
PENDRAGON 230
• LE ROI SPECTRE 137
ECRAN PENDRAGON 88
CHEVALIER AVENTUREUX 190
SANG ET LUXURE 140
L'ENFANT ROI 198
MERLIN 84
PERILOUS FOREST 112
PAGAN SHORES 112
BEYOND THE WALL 118
REVE DE DRAGON 260
LE VOYAGE N°5 99
ROLEMASTER VF
LE MANUEL DES PERSONNAGES 102
LE MANUEL DES COMBATS 68
LE MANUEL DES SORTS 118
ECRAN ROLEMASTER 59
COMPANION I 105
COMPAGNON II 125
COMPAGNON III 125
CREATURES ET TRESORS 125
L'HORREUR D'ORGILION 65
PLAYERS GUIDE 60
GAMEMASTER LAW 132
SPELL LAW 3RD ED. 132
CREATURES & MONSTERS 165
ARCANE COMPANION 99
RUNEQUEST 230
LES DIEUX DE GLORANTHA 200
GENERTELA (NVLLE EDITION) 200
LES RUINES HANTEES 88
GUERRIERS DU SOLEIL 190
LE SIGNE DU CHAOS 137
LE MAITRE DES RUNES 137
LA VOIE DU SABRE 217
LES MONTS ARC EN CIEL 118
LORDS OF TERROR 110
WYRM'S FOOTPRINTS 89
LA GUERRE DES HEROS 269
LES DIEUX NOMADES 269
SCALES 209
ECRAN SCALES 93
POLITIQUE 132
TECHNOLOGIE 132
MAGIE 132
SHADOWRUN 230
• LA DAME DE CŒUR 79
• LES NATIONS DES AM. D'ORIG. 199
• ALERTE ROUGE 99
ECRAN SHADOWRUN 60
TIREZ SUR LE DRAGON 70
ECLIPSE TOTALE 70
GUIDE DE SEATTLE 185
LE DEMON DANS LA BOUTEILLE 85
LA REINE EUPHORIA 85
GUIDE NEOANARCHISTE DE L'AMERIQUE 165
LES VOLEURS DE NARCOPUCES 90
CATALOGUE DU SAMOURAI DES RUES 130
STAR WARS 180
MATERIEL DE CAMPAGNE S.W. 76
LE GUIDE DE L'EMPIRE 113
LE GUIDE DE L'ALLIANCE 133
LE MANUEL DU GAL. CRACKEN 82
MANUEL DU MAITRE 115
ECRAN DU MAITRE 86
PLUIE D'ETOILES 66
LES RECUPERATEURS 66
LE DOMAINE DU MAL 71
L'ETOILE DE LA MORT 93
LES COORDONNEES D'ISIS 71
CRISE DANS LA CITE DES NUAGES 72
MEURTRE DANS LA CITE DES PROF. 72
L'ENLEVEMENT DE CRY. DOWN SINGER 72
LE GUIDE DE LA TRILOGIE nc
SUPER NOVA nc



Tél. : 88 32 65 35
Fax : 88 32 26 37

STAR WARS VO

G.G. N°3 THE EMPIRE STRIKES BACK	94
G.G. N°6 TRAMP FREIGHTERS 2nd ED.	94
G.G. N°7 MOS EISLEY	94
G.G. N°8 SCOUTS	94
G.G. N°9 FRAGMENTS FROM THE RIM	94
G.G. N°10 BOUNTY HUNTER	110
G.G. N°11: CRIMINALS	92
HAN SOLO SOURCE BOOK	125
THE LAST COMMAND SOURCEBOOK	135
WANTED BY CRACKEN	92
GAMEMASTER HANDBOOK	110
THE HEIR TO THE EMPIRE ...	110
STAR WARS MINIATURE COMPANION	92
DARK EMPIRE SOURCEBOOK	155
PLANET TO THE GALAXY VOL.3	94
THE MOVIE TRILOGY SOURCEBOOK	155
CREATURES OF THE S.W. GALAXY	92
CRACKEN REBEL OPERATIVES	92
REBEL SOURCE BOOK 2nd ED.	125
IMPERIAL SOURCE BOOK 2nd ED.	125
S.W. SOURCEBOOK 2nd ED.	130
ADVENTURE JOURNAL VOL.1 N°1 à 6	70
GOROTH : SLAVE OF THE EMPIRE	92
PLANETS COLLECTION	155
PLATT'S STARPORT GUIDE	155
CLASSIC CAMPAIGNS	92
FANTASTIC TECHNOLOGY	88
ALIEN RACES	88
ALLIANCE INTELLIGENCE REPORTS	87

VAMPIRE — 150

GUIDE DU JOUEUR	158
ECRAN VAMPIRE	60
DES CENDRES AUX CENDRES	90
LES LIENS DU SANG	55
CHICAGO BY NIGHT	150
SUCCUBUS CLUB	139
DIABLERIE AU MEXIQUE	90
DIABLERY ENGLAND	53
CLANBOOK : BRUJAH	50
CLANBOOK : GANGREL	50
CLANBOOK : MALKAVIAN	50
CLANBOOK : NOSFERATU	50
CLANBOOK : TOREADOR	50
CLANBOOK : TREMERE	50
CLANBOOK : ASSAMITE	50
CLANBOOK : SETITE	53
PLAYER'S GUIDE TO SABBAT	80
ALIEN HUNGER	50
CHICAGO BY NIGHT ED2	95
THE HUNTERS HUNTED	53
PLAYERS GUIDE ED2	115
ANARCH COOKBOOK	81
NEW ORLEANS BY NIGHT	95
DARK COLONY	81
BERLIN BY NIGHT	81
A WORLD OF DARKNESS	81
WORLD OF DARKNESS MUMMY	70
STORYTELLERS HANDBOOK	90
SABBAT STORRYTELLERS	81
WHO'S WHO AMONG THE KINDRED	84
BOOK OF NOD	44
TIM BRADSTREET PORTFOLIO	105
CLANBOOK VENTRUE	53
LOS ANGELES BY NIGHT	95
THE KINDRED'S MOST WANTED	79
ELYSIUM THE ELDER WAY	79
THE ETERNAL STRUGGLE	54
VAMPIRE DIARY	79
DIRTY SECRETS OF THE BLACK HAND	89
THE INQUISITION	65
THE LAST SUPPER	79

WARHAMMER JDR BASE — 180

• POUR LA GLOIRE D'ULRIC	nc
ECRAN WARHAMMER	38
1ER COMPAGNON DE WARHAMMER	114
LE POUVOIR DERRIERE LE TRONE	138
LA MORT SUR LE ROCHER	104
LA GUERRE AU ROYAUME DES NAINS	114
SOMBRE EST L'AILE DE LA MORT	123
LE CHATEAU DE DRACHENFELS	123

ADG

WORLD IN FLAME (TRAD.)	415
PLANES IN FLAME	165
ASIA AFLAME	132
AFRICA AFLAME	132
DAYS OF DECISION II	365
FATAL ALLIANCES II	156
W.I. F. ANNUAL 93	125

AVALON HILL

• ASL SOLO	245
ADVANCED THIRD REICH	370
ASL	330
BEYOND VALOR	265
BREAKOUT NORMANDY	220
CARTES ASL/SL	35
CODE OF BUSHIDO	265
COLONIAL DIPLOMACY	399
CROIX DE GUERRE	260
GUERILLA	190
GUNG HO	370
HISTORY OF THE WORLD	240
HOLLOW LEGIONS	165
KAMPF GRUPPE PEIPER I	296
LAST HURRAH	118
M.B.T.	220
MAHARAJA	220
PARATROOPER	141
PARTISANS	145
RED BARRICADES	165
TURN POINT STALINGRAD	190
WEST OF ALAMEIN	365
YANKS	270

CLASH OF ARMS

• LA BATAILLE D'ALBUERA-ESPAGNOL	275
• LA BATAILLE DE CORRUNNA-ESPAGNOL	278
• LA BATAILLE DE ESPAGNOL-TALAVERA	299
1807 THE EAGLE TURN EAST	289
ACHTUNG ! SPITFIRE	263
AUTUMN OF GLORY	175
BORODINO'41	187
GOLAN TO SINAÏ	125
LA BATAILLE D'AUERSTAEDT	240
LANDSHIPS	210
MONT ST-JEAN	279
MONT ST-JEAN DELUXE	640
OVER THE REICH	260
PREUSSIG EYLAU	290
WAVRE	198

THE GAMERS

• BLACK WEDNESDAY	293
• TUNISIA	293
• YOM KIPPUR	220
APRIL'S HARVEST	215
ARDENNES	195
ENEMY AT THE GATES	389
FORCE EAGLE'S WAR	252
GD 40'	264
GUNDERIAN'S BLITZKRIEG	240
HUNTER FROM THE SKY	240
IN THEIR QUIET FIELDS	229
MATANIKAU	255
NO BETTER PLACE TO DIE	220
OMAHA	330
STALINGRAD POCKET	163
THUNDER AT THE CROSSROADS 2ND ED.	239

GRD

• FOR WHOM THE BELL TOLLS	390

GMT

• CRISIS : KOREA 95	262
• CRISIS : SINAÏ 1973	259
• DIADOCHOÏ (MODULE PR BATTLES OF ALEX)	110
• EIGHTH AIR FORCE	249
• LION OF THE NORTH	262
• TYPHOON !	319
• WAR ELEPHANT 2ND ED.	112
AFRICANUS	125
AIR BRIDGE TO VICTORY	190
ARCTIC STORM	173
BRITAIN STANDS ALONE	212
DICTATOR (MODULE PR JULIUS CÆSAR)	95
GREAT BATTLES OF ALEXANDER DELUXE	315
JULIUS CÆSAR	319
LOST VICTORY	212
OPERATION MERCURY	218
OPERATION SHOestring GUADALCANAL	225
RISE OF THE LUFTWAFFE	179
SILVER BAYONET	150
THE BATTLES OF WATERLOO	290
VICTORY IN THE WEST	260
1863	278

ORIFLAM

STALINGRAD	235
AFRICA	250
LES AILES DE LA GLOIRE	235
SPQR	349
ELEPHANT DE GUERRE	130
NACH FRANKREICH	390

COLUMBIA GAMES

DIXIE BULL RUN (JEU DE 60 CARTES)	55
DIXIE SHILOH (JEU DE 60 CARTES)	55

VICTORY GAMES

2nd FLEET	229
3rd FLEET	270
5th FLEET	270
6th FLEET	222
7th FLEET	259
ACROSS FIVE APRIL	225
AMBUSH	264
CARRIER	259
CENTRAL AMERICA	224
CIVIL WAR	189
FLASHPOINT : GOLAN	298
GULF STRIKE 3rd Ed	296
KOREAN WAR	179
LEATHERNECK	150
LEE VS. GRANT	188
MOVE OUT (EXT. AMBUSH)	112
NATO	150
OPEN FIRE	239
PACIFIC WAR	360
PAX BRITTANICA 179	
PELOPONNESIAN WAR	239
PURPLE HEART (EXT. AMBUSH)	219
SHELL SHOCK	264
SILVER STAR	188
TOKYO EXPRESS	269
VIETNAM	179

AZUR WISH

EUROPA UNIVERSALIS	350
XENOR	295
LA FOI ET LE GLAIVE	295
GRAND SIECLE	319
SALVE	296

DESCARTES

CIVILISATION	290
DUNE	290
RES PUBLICA ROMANA	279
JUNTA	190
DIPLOMATIE	289
BARBE NOIRE	250
CONDOTTIERE	290
BLOOD BERETS	230
MUTANT CHRONICLES	230

JEUX DE PLATEAUX

TRAJECTOIRES	237
CREDO	225



PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 STRASBOURG

Horaires :
Lundi de 14h à 19h
Mar-Ven : de 10h à 12h et de 13h à 19h
Samedi de 9h à 19h non-stop

COMMENT COMMANDER ?

Par courrier : *sur papier libre accompagné d'un chèque ou d'un mandat postal du montant de la commande (ajouter les frais de port si la commande est inférieure à 450FF)*
Par téléphone : *au 88 32 65 35 avec N° de Carte Bleue ou en contre remboursement.*

TOUS LES ENVOIS SONT POSTES EN COLISSIMO RECOMMANDE
FRAIS DE PORT *: 35 FF EN FRANCE METROPOLITAINE*
PORT GRATUIT *: POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 450 FF*

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE SUR SIMPLE APPEL TELEPHONIQUE

Prix uniquement valables en vente par correspondance



dans des suppléments Cyberpunk (ooh !), avec UNE nouvelle arme en bonus (aaah !).

- **Castle Falkenstein** : *Comme il faut* (guide pour le meneur de jeu ; paru).
- Nouvelles pour 1996 : RTG a signé pour créer un jeu de rôle dans le monde de Bubblegum Crisis, qui sera alors également en BD chez Dark Horse et en vidéo chez Kaze.
- **Cyber Generation** : la deuxième édition, qui sera un jeu complet, est bientôt disponible.
- **Mekton Zeta**, jeu de rôle sur les robots japonais, est basé sur Mekton II, dérivé de Mekton. C'est joliment présenté. Le supplément technologique s'appelle *Mekton Zeta* Plus (paru).

Sim Tac

- Cet éditeur espagnol propose des wargames en espagnol sur les guerres napoléoniennes ibériques. Le système, proche de celui de Clash of Arms, consiste en un livret générique, plus un livret spécifique à chaque wargame. Le livret générique, depuis le jeu Los Arapiles, est disponible en français.

Target Games

- **Warzone** est le nom du jeu de bataille de figurines dans le monde de Mutant Chronicles. À ne pas confondre avec **Warzone**, l'extension pour le jeu de cartes Doomtrooper dans le monde de Mutant Chronicles.

TSR (the trademark)

- **AD&D** : *Castles Sites* (plans de châteaux ; paru), *Labyrinth of Madness* (module plein de pièges pour aventuriers de niv.15 et au-delà ; paru), *Introduction to Advanced Dungeons & Dragons* est la boîte de jeu qui remplace First Quest (son contenu est beaucoup plus proche des livrets de règles « normaux » d'AD&D ; paru), *The Complete Ninja Handbook* (supplément ; paru), *DM Option Rulebook : High Level Campaigning* (règles pleines de graphiques et de statistiques ; paru), *Chronomancer* (règles de voyage dans le temps ; paru), *Country Sites* (lieux campagnards ; octobre), *Dungeon Master Screen & Master Index* (octobre), *Encyclopedia Magica IV* (dernier tome, novembre), *Night Below : The Underdark Campaign* (le plus gros « donjon » jamais publié, pour grimper du niveau 1 à 16 et faire passer Montprofont pour une gaminerie – commencez-le et vos petits-enfants le termineront ; novembre), *Shaman* (supplément ; novembre).
- **Lankhmar** : *Avengers in Lankhmar* (aventure ; paru).
- **Mystara** : *Mark of Amber* (aventure avec CD audio ; paru), *Johsuan's Almanac* (guide ; novembre).
- **Planescape** : *The Factol's Manifesto* (supplément ; paru), *Harbinger House* (aventure ; paru), *Monstrous Compendium Planescape Appendix II* (des monstres quoi ! ; octobre), *Planes of Conflicts* (guide ; novembre).
- **Forgotten Realms** : *Spellbound : Thay, Rashemen & Aglarond* (complément de campagne sur les royaumes magiques de l'est ; paru), *The Secret of Spiderhaunt* (scénario niv. 1-4 ; paru), *Volo's Guide to Cormyr* (guide ; paru), *Giantcraft* (supplément ; paru), *Elminster's Ecologies Appendix 2* (guide sur les High Moor et les Serpent Hills ; septembre), *The Return of Randal Morn* (aventure bas niveau qui suit The Secret



Le saviez-vous ?

Le monde du jeu de cartes est tout petit. La personne caricaturée sur la carte Trading Card Games de *INWO*, et qui propose des cartes sous le manteau, est Peter Adkison, p.-d.g. de Wizards of the Coast. Le monde des jeux de cartes s'amuse en distribuant des cartes promotionnelles. Pour *Sim City*, c'est la carte Mecca qui montre le hall de la Gen Con et donne des bonus aux hôtels adjacents ; pour *Spellfire*, c'est un artefact qui propulse un héros au niveau 10...



Des nouveautés, des produits, sur 3615 Casus

of Spiderhaunt; septembre), *Pages from the Mages* (supplément sur la magie; octobre), *Wizards & Rogues of the Realms* (les particularités des magiciens et des voleurs dans les Royaumes oubliés; novembre).

● **Ravenloft** : *Van Richten's Guide to the Vistani* (paru), *Chilling Tales* (8 scénarios entre niveaux 3 et 9; paru), *The Evil Eye* (scénario; paru), *The Nightmare Lands* (guide de campagne; octobre), *The Gothic Earth* (guide sur la Terre en 1890 !; novembre).

● **Dark Sun** : réédition et modification de ce très bel univers de jeu. Espérons que les psis deviennent plus jouables (ce qui risque de ne pas être le cas).

● **Birthright** : boîte de base (voir Têtes d'affiche), *Players Secrets of Endier* (guide; paru), *Sword and Crown* (scénario niv. 5-7), *Blood Enemies : Abominations of Cerilia* (recueil de méchants; paru).

West End Games

● **Star Wars** : *The Darkstryder Campaign* est parue (voir Têtes d'affiche), *Alliance Intelligence Reports* (contient des ennemis, paru), *Flashpoint ! Brak sector* (campagne; paru).

White Wolf

● **Vampire – The Masquerade** : *Clan Book Setite* (paru), *Clan Book Tzimisce* (décembre), *The Inquisition* (Tête d'affiche).

● **Mage – The Ascension** : *The Fragile Path* est un texte illustré sur la « First Cabal » (un peu comme le Book of Nod), le jeu de tarot est toujours attendu.

● **Werewolf – The Apocalypse** : *Outcast : Players Guide to Pariah* (paru), *Freak Legend : Players Guide to Formore* (octobre).

● **Wraith – The Oblivion** : *The Quick and the Dead* (voir Têtes d'affiche), *The Hierarchy* (supplément; paru), *Dark Reflections : Spectre* (novembre).

● **Changeling – The Dreaming** : le jeu est disponible (voir fiche-jeu page 38), *Immortal Eyes : The Toybox* (supplément sur San Francisco et premier volet d'une trilogie; octobre), *Nobles : The Shining Host* (supplément; novembre).

Wizards of the Coast

● **Everway** : Tête d'affiche page 28, et carte gratuite dans ce numéro, page 35.

● La deuxième édition de **Roborally** devrait être disponible. Une extension est programmée pour plus tard. ■

Panorama de la presse wargame

● **Vae Victis**. Le n° 4 propose des suppléments de règles pour le jeu d'escarmouche 1re GM *Orages d'acier*, un article historique sur l'armée byzantine, un jeu en encart sur la bataille de Moscou (1941), un scénario figurines sur les guerres puniques, des drapeaux à découper pour des scénarios figurines Renaissance « guerres d'Italie », et une partie commentée du jeu *Operation Mercury*.

● **C3I** n° 5 contient de nouveaux scénarios et de nouvelles règles pour la série *GBoH*, des articles sur *Operation Mercury* et *Silver Bayonet*, un module sur la guerre soviéto-finlandaise pour le jeu *Rise of the Luftwaffe* et les diverses informations et news concernant tous les jeux de chez GMT Games.

● **Strategy & Tactics** n° 173 contient un jeu en encart sur la guerre de Trente Ans (au niveau politico-stratégique, avec des zones et non des hexagones) accompagné d'un dossier historique sur ce sujet, et des articles sur la bataille de La Drang (guerre du Viêt-nam), l'évolution des doctrines aéromobiles, et les batailles de la guerre d'Indépendance américaine.

● **The General** vol. 30 n° 1 est essentiellement consacré aux jeux de chez Victory Games, avec des articles sur *Peloponnesian War*, *Civil War*, *Tokyo Express*, *Across Five Aprils*, *Flashpoint Golan*, mais aussi sur *New World*, *ASL*, *Advanced Civilization sur PC*, *Flight Commander 2*, *1830*, *Stalingrad* (de la série *World at War*), *Fifth Fleet* (sur PC). On constatera donc que Avalon Hill consacre de plus en plus de place à sa gamme de jeux sur micro-ordinateur…

● **Le Journal du Stratège** n° 73 nous propose des scénarios pour *Amirauté* (la poursuite du *Bismarck*) et *Cry Havoc* (la bataille de Muret, en 1213), la suite (et fin) du dossier sur les jeux ayant pour cadre le Moyen-Orient (avec, entre autres, des scénarios pour *Flight Leader* et *Air Superiority*), des présentations de jeux, et un fort intéressant article intitulé *L'art de la guerre appliqué au domaine ludique*, que je recommande à tous les wargameurs…

● Enfin, la **Revue historique des armées** n° 199 (juin 1995) est constituée d'un dossier sur les armées françaises en 1945. J'y ai tout particulièrement relevé plusieurs articles sur les combats dans les Alpes au printemps de cette année-là : une mine de scénarios pour ASL…

L.H.

(JC)²

Jeux de cartes à jouer et à collectionner

Rubrique écrite en noir sur fond blanc, édition limitée à deux pages par numéro. Avec l'aide de Frank Stora et Fabrice Colin.

Atlas Games

● **On the Edge** : *Arcana*, par John Nephew, contient 153 cartes sur les pouvoirs magiques (paru). Dans chaque présentoir d'*Arcana*, deux cartes « chase » sont glissées sous les recharges, il existe quatre cartes chases différentes.

Blue Brain

● **Opération Blast** : *Mort*, la première extension, devrait être bientôt disponible. Elle ne sera pas vendue sous pochettes, mais dans une boîte contenant toutes les nouvelles cartes.

Cactus Games

● **Redemption**, le jeu basé sur la Bible est disponible. Très flashy, on y joue quand même le diable pour lutter contre les bons pèlerins. Est-ce bien « gentil » ?

Cardz

● **Hyborian Gates** est disponible, pour les fans de Boris Valejo. Les paquets de base contiennent aussi des cartes « à monter » pour faire de jolies pyramides qui constituent les bases à conserver et à conquérir.

Columbia Games

● **Eagles : Waterloo** est prévu pour octobre, les règles sont dérivées de celles de Shiloh, avec des précisions pour la cavalerie.

Companion Games

● *Powers of the Mind* est une nouvelle extension pour **Galactic Empires**, 210 cartes en quatre niveaux de rareté. Elle devrait être disponible.

Daedalus Games

● **Shadowfist**, le jeu de combat d'arts martiaux, est paru. Les dessins sont très beaux (il s'agit pour la plupart de dessinateurs de Magic, engagés pour l'occasion par l'ancien directeur artistique de Wizards, Jesper Myrfors). Le jeu n'a pas l'air trop compliqué.

Decipher

● Confirmation pour les trois premières extensions de **Star Trek** : *Alternate Universe*, *Q-Continuum* et *Holodeck Adventures*. Et dates de parution toujours évasives, mais la première devrait être *Q-Continuum* et devrait contenir à peu près 120 cartes.

● Le **Warp Pack** est disponible, c'est un paquet de 12 cartes à bord blanc distribuées gratuitement et permettant de commencer à jouer à Star Trek avec un seul paquet de base (et il contient le célèbre Scotty).

● **Star Wars** est annoncé pour bientôt. Le jeu de base se déroulera avec les personnages du premier épisode (*Un nouvel espoir*), les extensions introduiront les épisodes *L'empire contre-attaque* et *Le retour du Jedi*.

Descartes Éditeur

● **Doomtrooper** : L'extension *Inquisition* est disponible. L'extension *Warzone* (sur les corpos) arrive bientôt, à ne pas confondre avec le jeu de figurines du même éditeur : *Warzone*. Les warzones sont des zones d'affrontement qui changent les règles du jeu (un peu comme les Enchant World de Magic).

Halloween Concept

● **Intervention divine**. Une édition complète du jeu de base, avec des cartes au bord doré à l'or fin, devrait être disponible en boîte format bible, en tirage limité. Une édition allemande est en préparation.

● Le **Lotus noir** spécial listes et questions/réponses est repoussé à la fin de l'automne.

Heartbreaker

● **James Bond** est prévu pour la sortie du film *Golden Eye*. Il contiendra plus de 200 cartes (dont 10 ultrarares) avec un léger gaufrage doré. Il sera traduit simultanément dans plusieurs langues. Dont en français par Descartes Éditeur.

● Le jeu de cartes **Kult** est prévu pour bientôt. Il sera traduit simultanément dans plusieurs langues. Dont en français par Ludis.

● **Super Nova**, est un jeu de space opera de construction d'empires. Il est vendu sous la forme de paquets de 18 cartes avec une règle de jeu.

● **The Crow** est un jeu basé sur le film du même nom. Il est vendu sous la forme de paquets de 15 cartes avec une règle de jeu.

ICE

● Finalement, Wizards of the Coast ne réalisera pas le jeu **Middle Earth**, il sera produit directement par Ice. A priori, les joueurs dirigeront l'un des cinq grands magiciens envoyant sorts et armées à la conquête ou la sauvegarde des Terres du Milieu. On peut déjà prévoir (comme d'habitude) que ce jeu ne plaira pas aux tolkiennistes.

Marvel

● Le jeu **Over Power**, qui voit s'affronter super-héros et super-vilains Marvel est disponible. La liste des errata est également parue. Il y a six paquets de base de 55 cartes pour débuter. Deux de X-Men : *Sworn to Protect* et *Mutants Unite*, deux de méchants : *Deadly Foes* et *Lethal Enemies*, un de « divers » : *Heroes Assemble* (avec la Bête) et un avec les Fantastiques : *Clobberin'Time*. Le jeu est très flashy et ne semble pas trop compliqué.



New Millenium Entertainment

● **Battlelords** est un jeu de bataille entre mercenaires galactiques, basé sur le jeu de rôle Battlelords of the 23rd Century. Des cartes d'équipement, de mercenaires et de « sorts » (Matrix) permettent à des Chefs de guerre de réussir des missions ou de conquérir des régions de l'espace. Système plutôt simple, mais rendu complexe par la nécessité de coller au jeu de rôle.

MultiSim

● **Kabal**. *Daïmon* est disponible. Pas d'autre extension prévue pour le moment.

Schmidt France

● **Dark Force** est disponible.

Steve Jackson Games

● Le livre de conseils *The INWO Book* est disponible. L'extension *Assassins* présente plus de 100 cartes nouvelles introduisant ce groupe qui existait déjà dans l'édition originale d'Illuminati. Il existe une édition allemande ; la version française n'est pas prévue.

Thunder Castle Games

● **Highlander** est en vente. Si vous aimez Adrian Paul, on le trouve représenté sur presque une carte sur trois.

TSR

● **Blood Wars** : *Proxies and Powers* contient de nombreux avatars, dieux et serviteurs des Plans extérieurs.

● **Dragon Dice**, le jeu de dés, est disponible (voir Tête d'affiche).

U.S. Games

● On attend toujours la v.f. de **Wyvern**. *Phoenix* est une extension qui présente de nouvelles créatures mythologiques et des dieux (bientôt).

White Wolf

● **Rage** : *Umbra* est parue. Elle permet de construire des caerns et de voyager dans le monde des esprits et des ombres. La prochaine extension, *The Wyrm*, donnera toute possibilité pour détruire tout le monde (y compris soi-même). *Savage Attack* est un livre de conseils et de références pour jouer à Rage. On y trouve la liste des cartes et les errata de l'édition limitée.

● **Changeling** : Superbes cartes pour le jeu de rôle, mais qui ne constituent pas un jeu en elles-mêmes.

Wizards of the Coast

● **Magic en anglais** : L'extension *Chronicles* est disponible. Le *Pocket Player Guide* réécrit pour la 4e édition est prévu pour l'automne. *Homelands*, la nouvelle extension, est prévue pour la foire d'Essen (19/22 octobre).

● **Vampire : The Eternal Struggle**. On attend toujours l'extension *Dark Sovereigns*, ainsi que la nouvelle édition du jeu.

● **Netrunner** : Le jeu de cartes sur le monde de Cyberpunk 2020 sera disponible vers la fin de l'année. On y joue soit une corpo soit un runner. La corpo essaye de réaliser des projets, et les protège ▷



Le saviez-vous?

Dans *Judge Dredd* (la BD), un an avant *Terminator* : Dredd est en train d'arrêter un punk quand il est emporté par une tornade. Et il somme le contrevenant : « Don't move, I'll be back ! »
Dans *Judge Dredd* (la BD), cinq ans avant *Jurassic Parc* : un scientifique un peu rondouillard, à la barbe blanche, explique comment on a reproduit de l'ADN de dinosaures pour recréer ces bestioles et les montrer dans un parc. *Judge Dredd* la BD n'est disponible qu'en langue anglaise et en boutiques spécialisées.

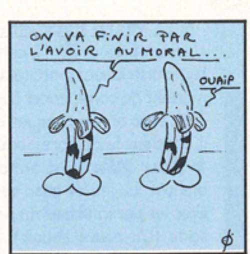


MONGHOL & GHOTA









avec des « glaces ». Le runner essaye de pénétrer le système et de voler les données des projets.

● **Magic en français** : La 4e édition (bord blanc) devrait être en vente (ou bientôt en vente). *Chroniques* (traduction de *Chronicles*) a été repoussée à début 1996 (comme l'édition allemande et espagnole). *Terres natales* est la traduction de *Homelands* et devrait être disponible en même temps que l'édition américaine, allemande et espagnole. Vous y découvrirez notamment un pays de minotaures et le baron Sengir, chef de tous les vampires et capable de les régénérer.

Les projets divers

● **Mag Force 7**. Le jeu *Wing Commander* est toujours prévu pour bientôt.

● **Tempest of Gods** est un jeu de combat entre dieux, mortels et animaux mythiques, chez Black Dragon Press. Le but : convertir ses ennemis par la foi ou par la force ! On l'attend toujours.

● **Last Unicorn Games**. *Heresy : Kingdom Come* est un jeu où s'affrontent anges déchus, démons cyberpunks et sectateurs. Parution repoussée à l'automne. Les cartes seront de grand format (comme les grandes de Sim City).

● **Legend of the Five Rings** est un jeu sur les samourais et autres ninjas, chez Alderac Entertainment (automne).

● **Moons of Khadar** est un jeu de combat sur une planète futuriste. Par Valkyrie Games.

Mini critiques

Dixie 2 : Shiloh

On pouvait se demander ce que Columbia Games allait trouver de plus à faire dans *Shiloh* par rapport à *Bull Run*. Hé bien, le pari est tenu : le deuxième jeu de la série *Dixie* est supérieur au premier. Il n'y a pourtant pas grande différence entre les deux, mais les règles de *Shiloh* (l'une des plus sanglantes et des plus acharnées des batailles de la guerre de Sécession) sont à la fois plus claires et mieux « finies ». Le déploiement des forces est franchement asymétrique (comme dans la plupart des wargames « normaux »), les généraux ont la capacité de modifier l'empilement, les conditions de victoire diffèrent selon les camps, la mise en place des cartes de terrain est possible en cours de jeu (mais pas à n'importe quel endroit), les règles d'enfilade sont précisées, etc. Les cartes Spéciales sont toujours les seules à pouvoir être présentes en plus d'un exemplaire, mais à deux maximum, et encore pas toutes. Je vous recommande la « John Barleycorn », carte Whisky (ou plutôt Bourbon), qui envoie un général adverse à l'arrière pour dessoûler pendant un tour !

Ajoutons que les règles permettent de jouer de façon équilibrée avec une partie seulement des 400 cartes que comporte le jeu au total (deux fois plus que *Bull Run*). Mais n'oubliez pas que les échanges sont faciles, puisque la fréquence est identique pour toutes les cartes. Shiloh est disponible en paquets de 60 cartes.

F.S.

Towers in Time

Thunder Castle Games : c'est le nom orgueilleux d'une nouvelle société qui se lance sur les traces des Sorciers de la Côte avec un jeu baptisé *Towers in Time*. Le sujet ? Mais des duels de sorciers, à grands coups de monstres et de sorts issus de mythologies variées, bien sûr ! Premier point à noter : la règle n'est pas dans la boîte (demandez-la au vendeur). Ce point réglé, on découvre une multiplicité de symboles à identifier au premier coup d'œil. Ainsi, la carte « Artilleurs nains » comprend 4 chiffres (production, coût, potentiel offensif, potentiel défensif) et 6 pictogrammes expliquant qu'il s'agit de Serviteurs mineurs, qu'ils peuvent être associés à d'autres cartes en Armée, qu'il s'agit de Magie blanche, qu'ils sont capables de Tir à distance et que la Puissance de ce tir est de 3.

L'ensemble est assez proche d'un Magic très complexifié. Les cartes constituent des « Tours », protégées par des « Boucliers » que l'adversaire doit abattre. Le jeu n'est pas sans qualité, notamment le fait que, durant chaque tour, les actions des deux adversaires alternent. Deux graves défauts : l'esthétique des cartes est assez médiocre, et les règles sont noyées dans un flou très gênant.

F.S.

Guardians

Guardians est disponible et s'annonce d'ores et déjà comme un sérieux concurrent pour Magic. Premières constatations : les cartes sont magnifiques (normal avec Brom, Parkinson et d'autres !) et parfois très drôles. Le but du jeu est relativement simple. Il s'agit de défendre son domaine (représentés par trois cartes côte à côte) et d'envahir celui du voisin en déplaçant des légions et en conquérant des terrains, le tout sous le contrôle d'un Vierkun (entité mythique aux redoutables pouvoirs). Le jeu, très axé sur la stratégie, est prévu pour deux joueurs mais il est possible, et visiblement intéressant de jouer à quatre. Notez qu'il existe trois façons de gagner, et qu'il est permis de corrompre les légions adverses moyennant un peu d'or, de bière ou... de femmes. (Édité par FPG)

F.C.

HS Ybride

HS Ybride se présente sous la forme d'un paquet de base, contenant les règles, quatre guerriers et un dé à douze faces ; et de recharges, contenant les coups spéciaux. Proches de l'univers des mangas, HS Ybride est un jeu de combat qui ne dépaysera pas les aficionados de *Dragon Ball Z*. Le but, blesser puis arracher des morceaux des zones stratégiques de chaque combattant. Chaque guerrier est composé de 12 cartes. Soit on choisit un Maître (personnage déjà constitué) soit on construit un Hybride en mixant des cartes. Petit problème : quand un Ybride combat un Maître, on double la valeur des cartes du Maître.

Seuls les enfants trouveront plaisir à jouer avec le paquet de base, le hasard seul (avec le dé 12) influant sur le cours de la partie. Avec les pochettes, on peut à chaque tour utiliser des cartes de coups spéciaux ou laisser le dé décider. Les cartes sont très nombreuses et certaines peuvent même être « customisées » pour des personnages précis. Il n'y a pas de cartes à mettre en mise, mais on peut à tout moment échanger des cartes avec les autres joueurs, cet échange étant dès lors définitif. Mais préférerez-vous garder une bonne carte ou gagner la partie ? Deux choses à signaler :

— Le jeu est bien plus intéressant à 3, 4 ou 5 joueurs. À 2, c'est un peu bataille et boucherie.

— Le jeu n'est pas bien beau. Même si la deuxième édition est plus colorée, il reste des progrès à faire. Que cela ne vous empêche pas d'essayer !

Il suffit d'un paquet de base pour 4 joueurs, mais il faudra acheter entre 2 et 4 recharges par joueur et faire quelques échanges. (Édité par Esterev)

P.R. ■



LE TEMPLE DU JEU

VENTE PAR CORRESPONDANCE

BP 47 • 33036 BORDEAUX CEDEX • Tel. 56 51 90 51

LE SPECIALISTE DES JEUX DE CARTES A COLLECTIONNER

MAGIC 4° Ed. VF

MAGIC (français) Starter 4°	49 F
MAGIC (français) Booster 4°	16.5 F
MAGIC (français) Renaissance	9 F
Display 10 starters français 4°	485 F
Display 36 boosters français 4°	585 F
Display 60 boosters Renaissance	525 F
• Pack 10 cartes rares (4°)	125 F
• Pack 30 cartes uncommon (4°)	85 F
• Pack 100 cartes common (4°)	34 F

MAGIC ICE AGE

MAGIC ICE AGE Starter	48 F
MAGIC ICE AGE Booster	14.5 F
Display 10 starters Ice Age	470 F
Display 36 boosters Ice Age	519 F

MAGIC 4° Ed. VO

MAGIC 4° Ed. Starter	48 F
MAGIC 4° Ed. Booster	14.5 F
Display 10 starters 4°Ed.	470 F
Display 36 boosters 4°Ed.	519 F
• Pack 10 cartes rares (4°)	125 F
• Pack 30 cartes uncommon (4°)	85 F
• Pack 100 cartes common (4°)	34 F
Magic Fallen Empires	9 F
Display 60 boosters Fallen Emp.	529 F
• Pack 10 uncommon Fallen	35 F
• Pack 30 common Fallen	29 F
Player's guide MAGIC	58 F
Booster Chronicles	11 F
Display 45 Chronicles	489 F

INTERVENT. DIVINE

FINTERVENT. DIVINE Starter	63 F
INTERVENT. DIVINE Booster	18 F
• Pack 60 cartes démons+neutres	69 F
• Pack 60 cartes anges+neutres	69 F

KABAL

KABAL Starter	70 F
KABAL Booster	18 F
KABAL daïmon	11 F
Règles révisées	gratuit
• Pack 70 cartes à base Nephilim	75 F
• Pack 70 cartes à base Templiers	75 F
• Pack 70 cartes à base Selenim	75 F

OPERATION BLAST

OPERATION BLAST Starter	54 F
OPERATION BLAST Booster	19 F

H.T.C. 2

H.T.C.Starter	45 F
H.T.C. Booster	13 F

RAGE

RAGE Starter	44 F
RAGE Booster	11 F
RAGE Umbra	11 F
Traduction des règles	20 F
Packs de 36 cartes :	

CARTES A L'UNITE DISPONIBLES ! liste complète sur demande

DARK FORCE

DARK FORCE Starter	55 F
DARK FORCE Booster	18 F

ON THE EDGE

ON THE EDGE Starter	55 F
ON THE EDGE Booster	20 F
O.T.E. Cut-Ups expansion	8 F
O.T.E. Shadows expansion	8 F
O.T.E. Arcana expansion	8 F

SPELLFIRE

SPELLFIRE (français) Starter	79 F
SPELLFIRE (français) Booster	22 F
• Pack 55 cartes à base Dark Sun	69 F
• Pack 55 cartes à base Greyhawk	55 F
• Pack 55 cartes base Forgotten R	62 F
• Pack 10 cartes rares	80 F
• Pack 30 cartes uncommon	25 F
• Pack 50 cartes common	25 F
SPELLFIRE (v.o) Starter	59 F
SPELLFIRE (v.o)Booster	17 F
SPELLFIRE (v.o)Ravenloft	17 F
SPELLFIRE (v.o) Dragonlance	17 F
SPELLFIRE (v.o) Forgot. Realms	17 F
SPELLFIRE (v.o) Artefact	17 F
SPELFIRE (v.o) Powers	17 F
Spellfire master the Magic	

CARTES A L'UNITE DISPONIBLES ! liste complète sur demande

JYHAD

JYHAD Starter	54 F
JYHAD Booster	16 F
Traduction cartes et regles	25 F
Player's Guide JYHAD	49 F
• Pack 76 cartes à base Toreadot	65 F
• Pack 76 cartes à base Nosferatu	65 F
• Pack 76 cartes à base Ventrue	65 F
• Pack 76 cartes à base Brujah	65 F
• Pack 76 cartes à base Gangrel	65 F
• Pack 76 cartes à base Tremere	70 F
• Pack 76 cartes à base Malkavian	65 F
• Pack 76 cartes à base Caitiff	49 F

MAGIC STARTER 4°VF 49F BOOSTER 4° VF 16.5 F

STAR TREK

STAR TREK Starter	54 F
STAR TREK Booster	17 F
Traduction cartes et regles	25 F
• Pack 60 cartes base Fédération	50 F
• Pack 60 cartes base Klingons	50 F
• Pack 60 cartes base Romulans	50 F

CARTES A L'UNITE DISPONIBLES ! liste complète sur demande

DOOMTROOPER

DOOMTROOPER(vf) Starter	49F
DOOMTROOPER(vf)Booster	16F
Booster Inquisition (vf)	10F

WYVERN

WYVERN Starter	50 F
WYVERN Booster	16 F
Phoenix booster	9 F

DIXIE

DIXIE Starter Bull Run	57 F
DIXIE Starer Shiloh	57 F

BLOOD WARS

BLOOD WARS Starter	58 F
BLOOD WARS Booster	17 F
Powers & proxies Booster	17 F

MARVEL OVER-POWER

Starter	47 F
Booster	12 F

GUARDIANS

Starter	58 F
Booster	18 F

SHADOWFIST

Starter	53 F
Booster	16 F

HYBORIAN GATES

Starter	62 F
Booster	15 F

ACCESSOIRES & REVUES TRADING CARD GAMES

Classeur "Ultra Pro"	50F
Classeur pour 70 feuilles	40F
Classeur pour 35 feuilles	33F
Feuille porte-cartes (pr classeur)	1.30F
Feuille " format européen	1.20F
Feuille " " " 80microns	0.85F
Porte carte individuel	0.60F
Scrye Magazine 6,7 ou 8	24F
Deck Bynd'r (boite pr 100 cartes)	66F
Portfolio format A4 (pr 180 ")	40F
Portfolio format A5 (pr 80 ")	28F
Boite transparente:	
pour 55 cartes	15F
pour 100 cartes	20F
pour 150 cartes	25F
pour 200 cartes	35F
Protège-cartes souples (100)PKK	7F
Protège-cartes souples (100)UP	9F
From mana born 2,3,4,5 ou 6	22F
Scrye Magic Counter	67F
Bourse pierres de mana	40F
Ice Pack	30 F
Duelist 3,4,5 ou 6	21F
Mastering MAGIC	98 F
Inquest 3,4 ou 5	22 F
Conjure 5	31 F
Ventura 2	26 F

100 PROTEGES CARTES OFFERTS !
pour tout achat de 200 F de cartes (jusqu'au 30/11/95)

• MAGIC • MAGIC • MAGIC • MAGIC •MAGIC • MAGIC • MAGIC • MAGIC •

CARTES FRANCAISES 4°édition

TERRAINS

Mine des morts-terrains (U)	24 F
Oasis (U)	10 F
Usine de Mishra (R)	24 F

BLANCHES

Aire fortifiée (C)	3 F
Amrou sangami (C)	3 F
Armure sacrée (C)	3 F
Cercle protect.Blanc (C)	3 F
" " Bleu (C)	3 F
" " Noir (C)	3 F
" " Rouge (C)	3 F
" " Vert (C)	3 F
Chercheur (C)	3 F
Désanchantement (C)	3 F
Force sacrée (C)	3 F
Guérisseur sanctif (C)	3 F
Héroïne de Bénalia (C)	3 F
Lavage de cerveau (C)	3 F
Licorne nacrée (C)	3 F
Moral (C)	3 F
Onguent de soins (C)	3 F
Pégase de Mesa (C)	3 F
Piété (C)	3 F
Potion d'albâtre (C)	3 F
Survie (C)	3 F
Ande de Serra (U)	21 F
Cercle de protection Artefact (U)	12 F
Château fort (U)	8 F
Chevalier blanc (U)	12 F
Conversion (U)	6 F
Destinée (U)	18 F
Foule en colère (U)	12 F
Karma (U)	6 F
Liaison psychique (U)	21 F
Mur d'épées (U)	12 F
Retour au pays (U)	12 F
Rune garde blanche (U)	5 F
Rune garde bleue (U)	5 F
Rune garde noire (U)	5 F
Rune garde rouge (U)	5 F
Rune garde verte (U)	5 F
Transformation divine (U)	12 F
Vautours d'Osaï (U)	9 F
Visions (U)	10 F
Animation de mur (R)	15 F
Armaguedon (R)	20 F
Balance (R)	30 F
Bénédiction (R)	30 F
Colère de Dieu (R)	25 F
Contribution foncière (R)	50 F
Croisade (R)	30 F
Droiture (R)	20 F
Guivre terrestre ancestrale (R)	40 F
Ile sanctuaire (R)	20 F
Incarnation person. (R)	30 F
Inversion des dégâts (R)	35 F
Lions des savanes (R)	15 F
Oeil pour Oeil (R)	25 F
Paladin du nord (R)	32 F
Voile de pureté (R)	15 F

BLEUES

Apprenti sorcier (C)	3 F
Bascule (C)	3 F
Cité engloutie (C)	3 F
Désinvocation (C)	3 F
Engagement energétique (C)	3 F
Erosion (C)	3 F
Faucon du Zéphir (C)	3 F
Forme gazeuse (C)	3 F
Fuite d'énergie (C)	3 F
Grd serpent de mer (C)	3 F
Inondation (C)	3 F
Lien animal (C)	3 F
Mutation instable (C)	3 F
Ondin trident nacré (C)	3 F
Salve d'antimagie (C)	3 F
Salve élément.bleue (C)	3 F
Saut (C)	3 F
Sorcier sybarite (C)	3 F
Syphon d'énergie (C)	3 F
Terrain fantasmat. (C)	3 F
Tortue marine géante (C)	3 F
Venin psychique (C)	3 F
Vol (C)	3 F
Animation d'artefact (U)	6 F
Bombe cérébrale (U)	9 F
Chant des sirènes (U)	6 F
Contresort (U)	15 F
Contrôle magique (U)	12 F
Elémental d'air (U)	9 F
Elémental d'eau (U)	8 F
Forces phantasmat. (U)	5 F
Léviathan ségovois (U)	12 F
Monstre fantomat. (U)	6 F
Mur d'air (U)	9 F
Mur d'eau (U)	6 F
Navire fantôme (U)	9 F
Ponction vitale (U)	6 F
Reflux d'énergie (U)	6 F
Retour de flamme (U)	6 F
Rétroaction (U)	6 F
Sindbad (U)	10 F
Vol d'artefact (U)	9 F
Djinn mahâmot (R)	50 F
Drain d'énergie (R)	30 F
Elémental du temps (R)	60 F
Entité psionique (R)	25 F
Eruption volcanique (R)	20 F
Ile-poisson Seyidna (R)	20 F
Léviathan (R)	50 F
Ligature de relique (R)	25 F
Navire pirate (R)	20 F
Pénurie de Mana (R)	25 F
Rappel selon Hurkyl (R)	20 F
Rature magique (R)	30 F
Seigneur d'atlantide (R)	30 F
Stase (R)	20 F
Tricherie mentale (R)	30 F
Voile de pensée (R)	15 F

NOIRES

Ame en peine (C)	3 F
Chauves-souris vampires (C)	3 F
Diablotin des marécages (C)	3 F
Drain de vie (C)	3 F
Exhumation (C)	3 F
Faiblesse (C)	3 F
Force impie (C)	3 F
Gaz des marais (C)	3 F
Habitants des ténèbres (C)	3 F
Messe noire (C)	3 F
Mot d'entraves (C)	3 F
Ombre glaciale (C)	3 F
Momie cyclopéenne (C)	3 F
Paralysie (C)	3 F
Peste (C)	3 F
Peur (C)	3 F
Pillards de l'erg (C)	3 F
Rats de la Peste (C)	3 F
Rugissement au-delà (C)	3 F
Scorpion de l'Abîme (C)	3 F
Squelettes serviles (C)	3 F
Terreur (C)	3 F
Zombies dévastateur (C)	3 F
Abomination (U)	12 F
Animation des mort (U)	9 F
Apparition marécage (U)	7 F
Chevalier noir (U)	12 F
Des cendres aux cendres (U)	12 F
Efrit djunùnide (U)	15 F
Fers psychiques (U)	12 F
Flétrissement (U)	12 F
Fourmis charognardes (U)	15 F
Goule nécrophage (U)	9 F
Langueur (U)	9 F
Mur d'ossements (U)	6 F
Oncle Istvân (U)	10 F
Poigne de mort (U)	6 F
Présence malveillan. (U)	6 F
Simulacre (U)	6 F
Spectre hypnotiseur (U)	15 F
Terrain maudit (U)	6 F
Vampire sengien (U)	20 F
Assassin royal (R)	60 F
Avidité (R)	30 F
Cheval cauchemar (R)	45 F
Convulsion cérébral. (R)	30 F
Distorsion d'artefact (R)	15 F
El-Hajjâj (R)	20 F
Feu follet (R)	40 F
Horreur cosmique (R)	40 F
Loqueteux (R)	25 F
Lune blafarde (R)	32 F
Maître des zombies (R)	20 F
Mânes infernales (R)	20 F
Poltergeist xénique (R)	20 F
Reine sorcière (R)	40 F
Seigneur de l'Abîme (R)	40 F
Voile de mort (R)	15 F

ROUGES

Boule de feu (C)	5 F
Dame oiselle (C)	3 F
Désintégration (C)	5 F
Fissure (C)	5 F
Foudre (C)	5 F
Fracasser (C)	3 F
Frères du feu (C)	3 F
Géant des collines (C)	3 F
Gobelins pillards (C)	3 F
Guerrier éternel (C)	3 F
Guerriers nains (C)	3 F
Immolation (C)	3 F
La Brute (C)	3 F
Luge des gobelins (C)	3 F
Minotaure Hurloon (C)	3 F
Ogre gris (C)	3 F
Orques de la Grille de fer (C)	3 F
Pluie de pierres (C)	3 F
Salve élément.rouge (C)	3 F
Soeurs de la flamme (C)	3 F
Soif de sang (C)	6 F
Souffle ardent (C)	3 F
Aérostiers gobelins (U)	5 F
Artillerie orque (U)	6 F
Détonation (U)	12 F
Dragonnet (U)	12 F
Elémental de feu (U)	8 F
Elémental de terre (U)	8 F
Feux de brousse (U)	8 F
Fouisseur (U)	6 F
Géant de pierre (U)	6 F
Mur de feu (U)	6 F
Mur de pierre (U)	6 F
Mur de poussière (U)	7 F
Oriflamme orque (U)	9 F
Peuple des cavernes (U)	9 F
Pierre de Guermont (U)	10 F
Seigneur guerre keld (U)	12 F
Troll d'Uthden (U)	9 F
Tunnel (U)	6 F
Barbelures de mana (R)	20 F
Boule fulgurante (R)	60 F
Chacal d'Hurr (R)	25 F
Choc de mana (R)	30 F
Dragon shivân (R)	60 F
Efrit de la tourmente (R)	30 F
Flamboiement mana (R)	20 F
Fournaise (R)	35 F
Fumée (R)	15 F
Manticore pourpre (R)	20 F
Montagne magnéti. (R)	15 F
Pyrotechnie (R)	15 F
Roi des gobelins (R)	25 F
Surtension (R)	15 F
Tremblement terre (R)	20 F
Vents du changement (R)	25 F
Voile de chaos (R)	15 F

VERTES

Araignée géante (C)	3 F
Bohémiens pradeshi (C)	3 F
Brouillard (C)	3 F
Croissance gigantes. (C)	3 F
Dryades de Shanod (C)	3 F
Elfes de Llanowar (C)	3 F
Farfadets de Scrutaie (C)	3 F
Grizzlis (C)	3 F
Guivre vorace (C)	3 F
Mammouth guerre (C)	3 F
Mur de bois (C)	3 F
Plante carnivore (C)	3 F
Régénération (C)	3 F
Sangliers de Boissambre (C)	3 F
Sangsues terrestres (C)	3 F
Source de vie (C)	3 F
Sylvins de Ferracine (C)	3 F
Tempête de sable (C)	3 F
Tranquilité (C)	3 F
Végétation luxurian. (C)	3 F
Venin (C)	3 F
Vipère des marais (C)	3 F
Vipère haje (C)	3 F
Abeilles tueuses (U)	18 F
Basilic des halliers (U)	12 F
Cavaliers elfes (U)	12 F
Derviche tourneur (U)	18 F
Désagrégation (U)	6 F
Druide des Leys (U)	6 F
Errance (U)	5 F
Esprit radjane (U)	15 F
Etendues sauvages (U)	8 F
Force de vie (U)	9 F
Leurre (U)	9 F
Mur de glace (U)	6 F
Mur de ronces (U)	6 F
Ouragan (U)	15 F
Rafale hivernale (U)	12 F
Réapparition (U)	9 F
Tornade du desert (U)	12 F
Transfert (U)	9 F
Tsunami (U)	9 F
Vivacité (U)	9 F
Archers elfes (R)	20 F
Artefact vivant (R)	20 F
Aspects du loup (R)	20 F
Biblihothèque sylvestre (R)	40 F
Chanson de Titania (R)	15 F
Cocatrix (R)	35 F
Enchant.verduralde (R)	20 F
Fongosaure (R)	20 F
Force de nature (R)	40 F
Loups des forêts (R)	20 F
Noble féal de Gaia (R)	35 F
Oiseaux de paradis (R)	37 F
Renouveau (R)	25 F
Terres vivantes (R)	20 F
Tisseur de toile (R)	20 F
Voile de vie (R)	20 F

ARTEFACTS

Amulette de Kroog (C)	3 F
Bélier (C)	3 F
Catapulte à mitraille (C)	3 F
Mur de lances (C)	3 F
Soldat yotien (C)	3 F
Statue d'argile (C)	3 F
Armement de Tavnos (U)	9 F
Baguette de cristal (U)	6 F
Baguette de ruine (U)	9 F
Bâtonnet de Tavnos (U)	12 F
Bibliothèque Leng (U)	9 F
Changeforme (U)	12 F
Chevalet de torture (R)	15 F
Chevalet maudit (U)	9 F
Conservateur (U)	6 F
Coupe d'ivoire (U)	5 F
Etau de supplice (U)	11 F
Etoile de fer (U)	8 F
Golem d'obsianite (U)	9 F
Harnais de bataille d'Ashnod (U)	9 F
Homme d'airain (U)	10 F
Lunettes d'Urza (U)	9 F
Ornithoptère (U)	10 F
Machine diabolique (U)	9 F
Prisme céleste (U)	9 F
Rets des âmes (U)	6 F
Sphère de bois (U)	6 F
Trône d'os (U)	6 F
Accumulateur de mana noire (R)	40 F
Accumulateur de mana bleue (R)	40 F
Accumulateur de mana vert (R)	40 F
Accumulateur de mana rouge (R)	40 F
Accumulateur de mana blanc (R)	40 F
Ankh de Mishra (R)	15 F
Anneau d'Aladdin (R)	25 F
Arche de mana (R)	15 F
Argile primordiale (R)	15 F
Bête mécanique (R)	20 F
Bouteille Salomon (R)	15 F
Cheval d'ébène (R)	20 F
Cimeterre dansant (R)	20 F
Cloche de Kormus (R)	20 F
Colosse de Sardie (R)	45 F
Disque Nevinyrral (R)	25 F
Dragon-machine (R)	15 F
Fontes de Jouder (R)	15 F
Grimoire Jayemdae (R)	15 F
Heaume de Chatzuk (R)	20 F
Heaume de corail (R)	25 F
Horloge Armagued. (R)	15 F
L'Essaim (R)	20 F
Lampe d'Aladdin (R)	20 F
Lunettes sol.d'Urza (R)	20 F
Machine gu.Mishra (R)	15 F
Meule (R)	20 F
Mine rugissante (R)	25 F
Monolithe de jade (R)	15 F
Oeuf de Dingus (R)	15 F
Oiseau mécanique (R)	40 F
Onulet (R)	15 F
Orbe de l'hiver (R)	30 F
Pierre de soumission (R)	30 F
Sceptre dislocation (R)	25 F
Tablette de bronze (R)	25 F
Tapis volant (R)	20 F
Tetravus (R)	25 F
Tour d'ivoire (R)	30 F
Triskèle (R)	30 F
Vengeur urzalien (R)	30 F

CARTES FALLEN EMPIRES

Aeolipile (artefact, U1)	12 F
Armor Thrull (noir, C1)	3 F
Balm of Restoration (artefact, U1)	12 F
Basal Thrull (noir, C1)	3 F
Bottomless vault (land, U1)	27 F
Brassclaw orcs (rouge, C1)	3 F
Breeding Pit (noir, U3)	12 F
Combat Medic (blanc, C1)	3 F
Conch Horn (artefact, U1)	12 F
Deep Spawn (bleu, U3)	6 F
Delif's Cone (artefact, C1)	3 F
Delif's Cube (artefact, U1)	12 F
Derelor (noir, U1)	17 F
Draconian cylix (artefact, U1)	12 F
Dwarven armorer (rouge, U1)	12 F
Dwarven Catapult (rouge, U3)	6 F
Dwarven Hold (land, U1)	27 F
Dwarven lieutenant (rouge, U3)	6 F
Dwarven Ruins (land, U2)	7 F
Dwarven soldier (rouge, C1)	3 F
Ebon Praetor (noir, U1)	22 F
Ebon Stronghold (land, U2)	13 F
Elven Fortress (vert, C1)	3 F
Elven Lyre (artefact, U1)	12 F
Elvish farmer (vert, U1)	17 F
Elvish hunter (vert, C1)	3 F
Elvish Scout (vert, C1)	3 F
Farrel's Mantle (blanc, U3)	6 F
Farrel's Zealot (blanc, C1)	3 F
Farrelite priest (blanc, U3)	6 F
Feral Thallid (vert, U3)	6 F
Fungal bloom (vert, U1)	17 F
Goblin Chirurgeon (rouge, C1)	3 F
Goblin flotilla (rouge, U1)	20 F
Goblin Grenade (rouge, C1)	7 F
Goblin Kites (rouge, U3)	10 F
Goblin War Drums (rouge, C1)	3 F
Goblin Warrens (rouge, U1)	20 F
Hand of justice (blanc, U1)	27 F
Havenwood Battlegr. (land, U2)	9 F
Heroism (blanc, U3)	6 F
High Tide (bleu, C1)	3 F
Hollow Trees (land, U1)	27 F
Homarid (bleu, C1)	3 F
Homarid Shaman (bleu, C1)	12 F
Homarid Spawning bed (bleu, U3)	6 F
Homarid Warrior (bleu, C1)	3 F
Hymn to Tourach (noir, C1)	6 F
Icatian Infantry (blanc, C1)	3 F
Icatian Javelineers (blanc, C1)	3 F
Icatian Lieutenant (rouge, U1)	12 F
Icatian Moneychanger (blanc, C1)	3 F
Icatian Phalanx (blanc, U3)	6 F
Icatian Priest (blanc, U3)	6 F
Icatian Scout (blanc, C1)	3 F
Icatian Skirmishes (blanc, U1)	12 F
Icatian Store (blanc, U1)	15 F
Icatian Town (blanc, U1)	17 F
Implements Sacrifice(artefact, U1)	12 F
Initiates of Ebon Hand (noir, C1)	3 F
Merseine (bleu, C1)	3 F
Mindstab Thrull (noir, C1)	5 F
Necrite (noir, C1)	3 F
Night Soil (vert, C1)	3 F
Orcish Captain (rouge, U3)	6 F
Orcish Spy (rouge, C1)	3 F
Orcish veteran (rouge, C1)	3 F
Order of Leitbur (blanc, C1)	3 F
Order of the Ebon Hand (noir, C1)	3 F
Orgg (rouge, U1)	22 F
Raiding Party (rouge, U3)	6 F
Rainbow Vale (land, U1)	14 F
Ring of Renewal (artefact, U1)	12 F
River Merfolk (bleu, U1)	25 F
Ruins of Trolkair (land, U2)	9 F
Sand Silos (land, U1)	25 F
Seasinger (bleu, U3)	15 F
Soul Exchange (noir, U3)	7 F
Spirit Shield (artefact, U1)	12 F
Spore Cloud (vert, C1)	3 F
Spore Flower (vert, U3)	6 F
Svyelunite Priest (bleu, U3)	6 F
Svyelunite Temple (land, U2)	9 F
Thallid (vert, C1)	3 F
Thallid Devourer (vert, U3)	6 F
Thelon's Chant (vert, U3)	6 F
Thelon's Curse (vert, U1)	12 F
Thelonite Druid (vert, U3)	7 F
Thelonite Monk (vert, U1)	25 F
Thorn Thallid (vert, C1)	3 F
Thrull Champion (noir, U1)	25 F
Thrull Retainer (noir, U3)	7 F
Thrull wizards (noir, U3)	6 F
Tidal Flats (bleu, C1)	3 F
Tidal influence (bleu, U3)	6 F
Tourach's Chant (noir, U3)	6 F
Tourach's Gate (noir, U1)	20 F
Vodalian knights (bleu, U1)	25 F
Vodalian Mage (bleu, C1)	3 F
Vodalian Soldiers (bleu, C1)	3 F
Vodalian War Machine (bleu, U1)	17F
Zelyon Sword (artefact, U1)	12 F

LE TEMPLE DU JEU

VENTE PAR CORRESPONDANCE

BP 47 • 33036 BORDEAUX CEDEX • Tel. 56 51 90 51

JEUX DE ROLES • JEUX DE PLATEAU • WARGAMES

AD&D
Manuel du joueur 129 F
Guide du Maître 129 F
Mythes & legendes 142 F
Recueil de Magie 128 F
Feuilles de Perso 70F
Livre des Psioniques 114F
Bestiaire monstrueux 182F
Livre des Guerriers 119F
Livre du Magicien 119F
Livre du Barde 119F
Livre du Voleur 119F
Livre du Prêtre 119F
Livre du Rôdeur 119F
Armes&Equipements 119F
Livre des Nains 119F
Dieux des Monstres 119F
L'epreuve du magicien 2 54F
Les mondes de TSR 187F
Manuel des gnomes 168F
Romans AD&D
Valombre (1) 34F
Tantras (2) 34F
Eau Profonde (3) 34F
Terre Natale (1) 34F
Terre d'Exil (2) 34F
Terre Promise (3) 34F
Fontaine Lumière (1) 34F
Fontaine Ténèbres (2) 34F
Font.Pénombre (3) 34F
Magefeu 34F
Les Liens d'Azur(1) 34F
L'Eperon de Wyvern(2) 34F
Le chant des saurials (3) 34F
La couronne de feu 34F
L'éclat de crystal 34F
L'Elfe noir 180F
Coffret Elfe Noir 102F
Coffret Avatars 102F
Coffret Héros Phlan 102F
Coffret Pierre du trouveur 102F
New player's handbook 134F
New Dungeon Master gu. 100F
Monstrous Manual 125F
Monstrous compend.annual 92F
Council of Wyrms 128F
Complete Paladin 92F
Complete Druid 92F
Complete Ranger 92F
Complete Elve 92F
Complete humanoid 92F
Complete barbarian 92F
Complete necromancer 92F
Complete Ninja 92F
Dragon Mountain 153F
Book of artifacts 100F
Red Steel audio CD 153F
Savage baronies (red steel) 107F
Encyclopedia Magica 1 133F
Encyclopedia Magica 2 133F
Encyclopedia Magica 3 133F
City sites 67F
Castles sites 67F
Avengers of Lankhmar 50F
Thief's challenge II 38F
Spellbound boxed set 133F
Options: Combats & tactics 100F
Options: Skills & powers 100F
Options: High levels camp. 100F
Chilling tales 50F
Chronomancer 67F
Labyrinth of madness 55F
Worlds of TSR (softback) 92F
DRAGON DICE 55F
ROYAUMES OUBLIES ND
Sélénaé 74F
Aventure en R.O. 133F
Monstres des R.O. 133F
Monde Elfes Noirs 127F
Draconomicon 119F
Ruines de Montprofond 333F
Forgotten Realms II 150F
Menzoberranzan 158F
Piretes Fallen Stars 75F
Player's guide F.R. 83F
Ruins Myth Drannor 100F
Aurora's catalog 42F
Guide Waterdeep 58F
Guide to North 58F
Elves of Evermeet 83F
Ruins undermountain 100F
Ruins undermount.II 133F
City of Splendors 133F
Elminster ecologies 133F
Elminster ecologies ap.1 50F
Guide Sword Coast 50F

Marco Volo departure 38F
Marco Volo journey 38F
Marco Volo arrival 38F
Book of lairs 67F
The Moonshae 67F
Ruins of Zenthil Keep 134F
Seven sisters 83F
Giancraft accessory 83F
Guide to Cormyr 67F
Sword of the dales 38F
Secret of Spiderhaunt 38F
RAVENLOFT 188F
Demeure de Sthrad 89F
Monstre Ravenloft 133F
Contact Mortel 65F
Guide des vampires 99 F
Ravenloft 2nd Edit. 153F
Forbidden Lore 100F
Castle Forlorn 100F
Guide to Ghosts 67F
Guide to Lich 67F
Guide to Werebeasts 67F
Guide to Created 67F
Guide to ancient dead 67F
The created 38F
Thoughts of darkness 50F
Night of dead 38F
Island of terror 58F
Vampires 58F
Book of crypts 58F
Darklords 58F
Ship of horror 54F
Awakening adventure 50F
Masque Red Death 133F
Monsters Ravenloft 3 92F
Howls in the Night 38F
When the black roses bloom 50F
Guide to fiends 67F
Circle of darkness 38F
Guide to Vistani 67F
Light in the belfry 85F
The Evil eye 50F
DARK SUN 182F
Liberté 163F
Tribus esclaves 78F
Négociant des dunes 89F
Bestiaire Dark Sun 105F
L'Alliance voilée 99F
Vallée de cendres & feu 120F
Complete Gladiators 83F
Dragon's crown 133F
Road to Uriq 67F
Arcane Shadows 67F
Asticlian gambit 67F
Dragon kings 100F
Black flames 83F
House of amketch 83F
Marauders of Nibenay 83F
Elves of Athas 58F
The will & the way 67F
City by the silt sea 133F
Ivory triangle 100F
Thri-Kreen of Athas 83F
Monstrous Dark Sun II 91F
Beyond the prism pentad 38F
AL-QADIM ADVENT. 100F
Land of Fate 100F
Assassin mountain 92F
City of delights 100F
Book of sha'ir's 92F
Secret of Lamp 92F
Ruined Kingdoms 92F
Golden voyages 92F
Cities of bone 92F
Corsairs of Great Sea 92F
Caravans 92F
***MYSTARA** (CD)* 153F
Monstrous mystara 92F
Night vampire(+CD) 85F
Hail the heroes(+CD) 85F
Poor wizard almanach 50F
Player survival kit 71F
DM survival kit 71F
Glantri: Kingdom of Magic 153F
Mark of amber - audio CD 92F
PLANESCAPE 153F
Eternal boundary 50F
Monstrous planescape 92F
Planes of chaos 153F
Well of worlds 83F
In the abyss 50F
The deva park 50F
Planes of law 154F
Fires of Dis 67F
Player's primer to outlands 85F
Factol manfesto 100F

Harbinger house 67F
In the cage: guide to sigil 83F
BIRTHRIGHT 153F
Blood enemies 78F
Endier domain 38F
Roseone domain 38F
Sword & crown 50F
TALES OF THE LANCE 100F
Dragonlance history 92F

AMBRE 237F
Tarot d'Ambre 199F
Chevaliers d'ombres 237F
Shadow knight 126F

APPEL CTHULHU 190F
Ecran Cthulhu 72F
Supplément Cthulhu 99F
Cthulhu by gaslight 119F
Cthulhu 90 119F
Les années folles 250F
Rejeton d'Azathoth 119F
Asile d'aliénés 99F
Malédiction Chtoniens 99F
Trace Tsathogghua 99F
Terreur sur Arkham 69F
Seul face au Wendigo 59F
Terror Australis 109F
Oeufs de Karlatt 139F
Ombres Yog Sothoth 99F
Recherche de Kadath 99F
Grands Anciens 132F
Monstres de Cthulhu 99F
Mystères à Arkham 151F
Demeures de l'Epou. 115F
Expériences fatales 114F
Retour à Dunwich 114F
Kingsport 114F
Frères de sang 114F
Nightmare Agency 122F
Destination Epouv. 119F
Miskatonic 94F
Orient Express 246F
Astres Propices 123F
Vallée d'Insmouth 151F
Chose sur le seuil 114F
Manuel du Gardien 104F
Sup.Cthulhu 1 ou 2 40F
Aventures ds Arkham 123F
Les frères de sang 2 113F
Manuel de l'investigateur 151F
Investigator's comp. 59F
Investigator comp.II 59F
King of Chicago 59F
Ye Book of Monsters 59F
Dire documents 64F
Unspeakable 10 ou 11 29F
Encyclopedia tuliana 78F
Resurected 2 39F
Miskatonic University 71F
Cairo sourcebook 91F
Call of cthulhu hardback 255F
Coming full circle 92F

ARS MAGICA 237F
Ecran Ars Magica 90F
Maitre des Nuées 85F
Alliance 104F
All. brisée Calebais 109F
Sup. Ars Magica 40F
Grimoire du mage 186F
Songe d'une nuit d'été 136F
La Tempète 117F
Iberia 63F
Rome 63F
Mythic Europe 94F
Pax Dei 94F
Faeries 91F
Midsummer Night dream 63F
Wizard's grimoire 94F
Medieval handbook 107F
Lion of the north 79F
House of Hermes 91F
Covenants 55F

BERLIN XVIII 3 209F
Ecran Berlin 95F
Marxmen 12.35 137F
Berliner Nacht 120F
Berlin confidentiel 120F

BITUME ND
Ecran Bitume 89F
Paris Brest 109F
Pizza Piquette 104F

BLOODLUST 223F
Ecran Bloodlust 89 F
Flocons de sang ND
Enclume et marteau 137F
Souvenirs de guerre 137F
Les joyaux de Pôle 151F
Contes et légendes 137F
Frères de la nuit 137F
Voiles du destin 199F

CHATEAU FALKEN. 237F
Castle falkenstein 126 F
Castle falkenstein hardback 150F
Steam Age 63F

CHAMPIONS 220F
GM screen& acces. 99F
Classic organisations 154F
Europeans ennemies 110F
Champion universe 154F
High tech ennemies 110F
Dark champions 154F
An eye for an eye 110F
Corporations 110F
Champions of the north 237 F
Normals unbound 84 F
Golden Age of champions 135 F
Creature of the night 89 F
Viper 135 F
Justice not law 114 F
Mind games 50 F
Olympians 65 F
Demons rules 45 F
Ennemies for hire 101F
Hudson city blues 96F

CHANGELING 118F
Changeling cantrip pack 12F
Splendour falls (roman) 27F
Player's kit 55F

CHILL 237F
Ecran Chill 84F
De chair et de sang 120F
Lycanthropes 120 F

CHIMERES 224F
Tarot 75F
Ecran 86F
Anteros 109F

CONTREES OUBLIES 156F
Ecran des contrées 94 F

CONSPIRATIONS 161F

CYBERPUNK 225F
Ecran cyberpunk 84F
Night city 208F
Forlorn hope 132F
Protect & serve 137F
Enfants de la nuit 137F
Solo of fortune 120F
Chrome 120F
Chrome II 120F
Mega poster 1 80F
Mega poster 2 80F
Corpo 1 120F
Eurotour 127F
Arasaka brainworm 94F
Wildside 128F
All fall fown 43F
Chasing the dragon 55F
Corp book 1,2 ou3 47F
Necrology 1,2 ou 3 32F
Survival of fittest 32F
Chrome berets 63F
Maximum metal 55F
Comp. of firearms 95F
Deep space 55F
Home of brave 63F
King concrete jungle 32F
Grimm's cybertales 71F
Cybergeneration 103F
Bastille day 28F
Media junkie 1 ou 2 32F
Guide to the net 75F
Remember me 47F
Playground 47F
Wildside 55F
Land of free 87F
Punk 21 39F
Green war 63F
Ecofront 47F
Cabin fever 47F
Premature burial 47F
Listen up primitive 47F
Sub attica 71F
Dark metropolis 71F
Hardwired 55F
Cybersheets 28F
Night city stories 79F
Night's edge 71F
Home front 47F
Rough guide UK 55F
Chromebook II 55F
Chromebook III 63F
Eurosourcebook 117F
Pac-Rim sourcebook 55F
Mediafront 47F
Solo of fortune 2 63F
Virtual front 50F
Neo tribes 50F
Crashpoint 69F
Bloodlust 69F
Blackhand's Weapons 42 F

ECRYME 209F
Ecran de jeu 89F
Eole 139 F
Itinérances 121 F

ELECKASË 209F
Ecran Eleckasë 89F
Prophète et dragon 132F
Magies 132F
Entre ombre&lumière 132F
Carte géographique 55 F

ELFQUEST 161F
Ecran d'Elfquest 94 F

ELRIC 236F
Melniboné 217F
Ecran Stormbringer 84F
Démons & magie 114F
Loup blanc 114F
Pirate des mondes 138F
Chant des enfers 114F
Sorciers Pan Tang 132F
Périls jeunes roy. 137F
Seigneur des mers 137F
Mega poster Elric 80F
La nef des fous 127F
Versets impies 133F
Elric v.o. 107F
Melniboné 107F
Gamemaster kit 79F
Fate of fools 59F
Bronze grimoire 71F
The unknown East 91F

EMP.GALACTIQUE 109F
Encycl. Galactica 1 149F
Encycl. Galactica 2 179F

EARTHDAWN soft. 95F
Earthdawn hardcover 142F
Ecran 55F
Mists of betrayal 39F
Barsaive campaign 118F
Companion 87F
Terror in the skies 47F
Denizens Earthdawn 87F
Infected adventure 47F
Parlainth 118F
Denizens Earth.2 87F
Earthdawn journal 2/3ou4 34F
Creatures of Barsaive 87F
Shattered pattern 47F
Legends of Earthdawn 55F
Adepts way 87F
Horrors 87F
Parlainth adventures 47F
Sky point & vivane 131F

EVERWAY 174 F

GURPS 2 210F
Conan 159F
Magie 133F
Horreur 133F
Cyberpunk 133F
Ecran 95F
Japon 133F
Western 133F
Espace 137F
Vampire 107F
Vampire companion 107F
Werewolf 107F
Mage 107F
Aztecs 91F
Ultra-tech 91F
Bestiary 91F
Supers 2 91F
Gurps 3 107F
Religions 107F
Aliens 91F
Espionnage 91F
Fantasy II 94F
China 91F
Cyberpunk adv. 91F
High-tech II 91F
Psionics 91F
Cyberworld 91F
Cthulhupunk 91F
Voodoo 91F
Fantasy folk 2 102F
Hacker II 112F
Robots 91F
IOU 91F

HAWKMOON 240F
L'ile brisée 134F
La France 220F
La Kamarg 126F
Empire Ténébreux 138F
Portes du Paradis 140F
Chair et métal 137F

HOL RPG 71F
Buttery Hol someness 46F

IMMORTAL 134F
Dream stoke 79F
Pilot pack 79F

IN N. SATANIS 2 208F
Ecran INS 95F
Baron Samedi 120F
Mors Ultima Ratio 120F
Daemonix Remix 120F
Il était une fois 120F
Mindstorma 120F
Inch Allah 120F
Scriptarium Veritas 179F
Demencia profundis 120F
Heaven & Hell 120F
Muchos Pesos Caph. 120F
Stel. Inquisitorus 217F
Ecran Stella 95F
Strichnine 4 120F
Stella incognita 120F
Deus Ex Machina 120F

JORUNE 107F
innocents of Gauss 55F
Sobayid atlas 86F
Gire of Silipus 63F

JRTM ND
Ecran JRTM 64F
Carte JRTM 64F
Moria 110F
Rangers du Nord 110F
Lorien 110F
Voleurs de Tharbad 65F
Rivendell 65F
Mordor 65F
Isengard 110F
Ents of Fangorn 110F
Cavaliers de Rohan 110F
Créatures des Terres 84F
Assassind D. Amroth 65F
Porte des Gobelins 65F
Royau.perdu Cardolan 110F
A Mc Bride's characters 92F
Arnor 185F
Atlas of Middle-Earth 165F
Calenhad 58F
D.of the dark wood 38F
Far Harad 79F
Forest of Tears 43F
Ghost Warriors 62F
Ghost of the S. Anduin 39F
Gorgoroth 119F
Greater Harad 86F
Haven of Gondor 79F
Hazards of the Harad Wood 38F
Hillem of the trollshaw 49F
M.E. poster map 92F
MERP 2 185F
MERP 2 (soft) 109 F
Minas Ithil 109F
Minas Tirith 155F
Moria 155F
Mouth of the Entwash 39F
Nazgul's Citadel 86F
Northwestern M.EGazetteer 124F
Northwestern M.E.map set 92F
Peril on Sea of Rhun 39F
Pirates of Pelargir 39F
Raiders of Cardolan 39F
Rogues of borderland 39F
Shadows in the south 75F
Necromancer's lieut. 39F
Treasures of M.E. 124F
Warlords of the desert 39F
Woses of black wood 39F
The kin-strife 155F
Dol-Guldur 155F
Elves 135 F
Lakte town 135 F
Creatures of M.E. 135 F

KULT (VF) 227F
Fables et reflets 94F
Taroticum 132F
kult V.O. 134F
Legions of Darkness 107F
Fallen Angels 71F
Taroticum 79F
Kult screen 55F

LEGACY 134F

LOUP-GAROU 189F
Ecran Loup-Garou 75F
Rite de Passage 99F
La voie des loups 102F
Rage sur New-York 120F
Rage ac. New York 55F
Book of wyrm 71F
Valkenburg fundat. 55F
Under blood red m. 55F
Player's guide 87F
Rage ac. Amazon 71F
Drums of Fire 39F
Umbra 71F
Caerns 71F
Rage across Russia 71F
Black Furies Tribeb. 47F
Bone Gnawers tribeb 47F
Werewolf 2nd Ed 118F
Screen 2nd Ed 47F
Vancouver 71F
T-Shirt Werewolf XL 120F
Monkeywrenchpentex 55F
When will you rage 28F
The apocalypse 71F
Rage across Australia 71F
Storyteller handbook 87F
Who's who amongst 55F
Children of Gaia 47F
Fianna tribebook 47F
Project twilight 55F
Glass walkers tribebook 47F
Get of fenris 47F

MACH.WOMEN 2 55F

MAGE 179F
Ecran VF 63F
La Trame du destin 102 F
Mage vo 118F
Mage screen 39F
Chantry book 87F
Loom of fate 47F
Progenitors 47F
Mage portfolio 71F
Digital web 71F
Virtuals adepts 47F
Book of shadows 87F
Choas factor 71F
Technocracy iteration X 47F
T-Shirt Mage XL 129F
Verbera tradition 47F
Sons of Sther 47F
Akashic brotherhood 47F
Truth until paradow novel 28 F
Ascension right's hand 71F
Technocracy NWO 47F
Boof of madness 71F
Halls of the arcanum 55F
Fragile path 43F

MALEFICES 249F
Bestiaire 119F
Lisière de la nuit 99F
Voile de Kali 119F

MEGA III 139F

MEKTON Z 95F
Techbook 73F
Rimfire 88F
Jovian chronicles 71F
Europa incident 47F
Mecha manual 1 39F

Comment effectuer votre commande ? Inscrivez les jeux que vous souhaitez commander, notez vos noms et adresses, envoyez ce bon de commande accompagné de votre règlement à l'ordre du TEMPLE DU JEU. Vous pouvez aussi effectuer votre commande sur papier libre (indiquer CB89).

JEUX.. PRIX....................

*****Frais de port : Colissimo : 49 F, Normal 35 F, Superieur à 480F : 0F**
TOM & étranger: 59 F (pas de franco), cartes à l'unité : 19 F

TOTAL....................

Paiement par :

☐ *Chèque* ☐ *Mandat carte* ☐ *Carte bancaire* ....

☐ *Contre remboursement (Je règle au facteur et j'ajoute 37F de frais).*

RETOURNEZ CE BON A : **LE TEMPLE DU JEU**
BP 47 33036 BORDEAUX CEDEX

Adresse de Livraison

NOM ....

PRENOM ....

N°/RUE ....

CP/VILLE ....

☐ *En plus de ma commande, je désire recevoir un dépliant couleur sur (1 par commande):*
☐ *Condottiere* ☐ *Chateau Falkenstein* ☐ *Thoan* ☐ *Thoan 2* ☐ *Thoan 3*

☐ *Je désire recevoir gratuitement le catalogue couleur "Passion Jeux de Rôles" présentant les produits des principaux éditeurs de jeux de rôles en France.*

FRAIS DE PORT GRATUITS*

*pour toute commande supérieure à 480F, envoi en colieco, pas de reliquats.

VOTRE COMMANDE DANS LES 48 H !*

*pour toute commande passée avant 16 H par téléphone au 56 51 90 51 en colissimo.

Mekton Zeta plus	75F
MERCENAIRES	**139F**
Valise bleue	89F
Premiers pas	85F
Opération aigle blanc	83F
Opération triangle	95F
Ecran Marcenaires	99F
MILES CHRISTI	**237F**
Ecran Miles Christi	94F
La richesse de l'Emir	94F
MILLENIUM'S	**107F**
Ultramodern firearms	107F
Ecran+1999 datasour.	63F
Nightwalker	63F
Black eagle+operative kit	79F
Companion	79F
Miami sourcebook	79F
Overlay accessory kit	39F
MUT.CHRONICLE	**237F**
La confrérie	142F
Les clans la damnation	142F
Manuel du franc-tireur	108F
Algeroth	107F
Bauhaus	79F
Capitol	79F
NEPHILIM	**213F**
Les Templiers	170F
Le Lion Vert	113F
Hermes Trismeg. 4	35F
Arcanes Majeures	142F
Souffle du Dragon	208F
Selenim	179F
L'atalante fugitive	114F
Mystères	170F
Nephilim	179F
La dame de 11 heures	86F
La Magie	120F
L'Alchimie	120F
La Kabbale	120F
Les archives secrètes	114F
La brulure du phenix	42F
Chronicle of awakening	91F
Secret societies	91F
NIGHTSPAWN	**95F**
L'OEIL NOIR	**185F**
Règles Avancées 1	185F
Règles Avancées 2	185F
Havena	185F
La tour pourpre	55F
Esclaves d'Al Anfa	55F
Terreur sur Ranak	55F
Tournoi des félons	55F
Reine des Amazones	75F
Rage noire	75F
Marais de l'angoisse	52F
Forêt des araignées	54F
Navire des âmes perdues	52F
Nedime fille de Calife	52F
Hiéroglyphes de l'horr.	54F
La faucille noire	52F
Le trésor des orks	54F
La porte des mondes	52F
Le magicien des glaces	52F
Le boureau de Thalussa	52F
L'archipel des cyclopes	52F
Ds les griffes du démon	52F
Le fleuve du desastre	52F
La Reine des amazones	72F
Le chemin maudit	54F
ONIROS	**171F**
Ecran de jeu	53F
PENDRAGON	**230F**
Ecran Pendragon	88F
Chevaliers aventureux	190F
Sang et luxure	140F
L'enfant roi	210F
Merlin	84F
Le roi spectre	137F
Beaumains 2,3,4,5	22F
Beyond the wall	107 F
PROJECT A-KO	**118F**
PSYCHOSIS	**79F**
RAPTURE	**134 F**
REVE DE DRAGON	**266F**
Cidre Narhuit	49F
Bonheur ziglutes	75F
Larmes d'Ashani	75F
Pinceau à barbe	75F
Monde rêve	89F
Secret de Muringhen	109F
Un rêve en Boldzarie	124F
L'oiseau oracle 3	35F
L'oeuf de Psiluma	109F
Voyage et voyageurs	189F
La dame des songes	109F
Poussière d'étoiles	109 F
RIFTS	**118F**
Rifts hardbound edition	150F
Rifts sourcebook	55F
Vampire kingdom	71F
Conversion book	95F
Mutants in orbit	73F
Atlantis	71F
Mechanoids	55F
England	75F
Afrika	75F
Wormwood	75F
Triax	95F
Conversion book 2	95F
Mindwerts	55F
Mercenaries	75F

South america	75F
Phaseworld	75F
Phaseworld sourcebook	55F
Rifts manhunter	107F
Undersea	75F
ROBOTECH	**81F**
Zentraedi	59F
Southern cross	81F
RDF acc.training	54F
Invid invasion	81F
Sentinels	108F
REF field guide	108F
Macross II	81F
The U.N. spacy	69F
Spacecraft & deck	69F
Zentraedi breakout	69F
Spacecraft 2	69F
Robotech New world order	95F
ROLEMASTER	
Manuel personnages	103F
Manuel des combats	69F
Manuel des sorts	120F
Ecran rolemaster	59F
Horreur d'Orgilion	65F
Créatures & Trésors	125F
Compagnon 1	105F
Compagnon 2	139F
Compagnon 3	120F
Alchemy companion	123F
Arabian night	108F
Arms companion	102F
Creat. &Treasures II	89F
Creat. &Treasures III	109F
Emer the great contin.	162F
Gethaena,underEmer	139F
Oriental companion	96F
Outlaws	113F
RM characters records	79F
RM companion 3	75F
RM companion 4	79F
RM companion 5,6,7	88F
RM heroes & rogues	98F
Sea law	139F
Shadoworld mast.atlas	162F
Spell user companion	99F
War law	185F
Spell law standard	159 F
Arms law standard	103 F
RUNEQUEST	**230F**
Ruines hantées	88F
Monts arc en ciel	118F
Guerriers du soleil	190F
Roi de Sartar	169F
Guerre des héros	269F
Genertela	200F
Dieux de Glorantha	200F
Signe du chaos	137F
Dieux nomades	275F
Arachné solara 1,2	33F
Le maitre des runes	137F
Méga poster g. héros	80F
La Voie du Sabre	217 F
River of craddles	107F
Tale moon 11,12 ou 13	26F
Dorastor	134F
Strangers in Prax	86F
Codex 1 ou 2	33F
Lords of terror	86F
Con compendium	95 F
Wyrm's footprints	86F
SCALES	**209F**
Ecran	93F
Politique	132F
Technologie	132F
Magie	132F
SHADOWRUN	**237F**
Ecran Shadowrun	63F
Tirez sur le dragon	72F
Totale Eclipse	72F
Guide de Seattle	190F
Le Grimoire	161F
Démon dans la bout.	85F
Guide de l'Amérique	170F
Sup. Shadowrun	40F
Reine Euphoria	85F
Choisis tes ennemis	32F
Méfie toi des dragons	32F
Voleurs de narcopuces	94F
La Dame de coeur	80F
Choisis bien tes ennemis	34F
Méfie-toi des dragons	34F
Et trouve la vérité	34F
Grille neurones	34F
Metamorphoses	34F
Attention aux elfes	34F
Jeu d'ombres	34F
Coffret secrets du pouvoir	102F
Paran. animals Europe	87F
Paran. animals America	ND
Virtual realities	ND
Native nations 1 ou 2	87F
DMZ	158F
London sourcebook	71F
Shadowbeat	71F
Elven fire	58F
One stage before	43F
Tir taingire	87F
Tir Nan Og	87F
Celtic double cross	39F
Eye witness	47F
Germany in shadows	87F
Paradise lost	47F
Street samouraï catalog	55F
Dark angel	39F
Imago	39F
Prime runners	71F
Divided assets	47F
Lone Star	87F

Field of fire	71F
Corporate shadowfile	87F
Shadowtech	71F
Rigger black book	71F
Ivy & chrome	39F
Sprawl maps	71F
Double exposure	47F
Denver	118F
Harlequin's back	71F
Bug city	87F
Aztlan sourcebook	87F
Corporate security handb.	87F
Cybertechnology	71F
STAR WARS	**180F**
Chasse à l'homme	59F
Matériel campagne	76F
Guide de l'Empire	113F
Bataille soleil d'or	62F
Outrespace	65F
Guide alliance rebelle	133F
Pluie d'étoiles	66F
Récupérateurs	66F
Starfighters battlebook	79F
Manuel gén. Cracken	82F
Domaine du mal	71F
Guide étoile noire	93F
Coordonnées d'Isis	71F
Cité des nuages	79F
Cité des profondeurs	72F
Manuel du maitre	115F
L'enlèvement	75F
Ecran Star Wars 2	86 F
Galaxy g.4,5,6,7,8 ou 9	79F
Planets 3	88F
Planets of mists	55F
Supernova	79F
invasion	55F
Black ice	55F
Twin stars of kira	79F
Wanted by Cracken	79F
Mission to Lianna	55F
Heir to empire	94F
Dark force rising	94F
Dark empire	134F
GG10 vounty hunter	94F
Trilogy sourcebook	134F
Last command	118F
Han Solo & Corp.	107F
Cracken rebel operat.	79F
Miniatures battles	94F
Miniarures compan.	79F
Adv.Journal 1,2,3 ou 4	63F
Planet collection	134F
GG11 criminals	79F
Classics campaigns	79F
Creatures of the Galaxy	79F
Imp sourcebook 2Ed	118F
Rebel sourcebook 2Ed	118F
Sourcebook 2Ed	118F
Goroth: slave of Empire	79F
Adv journal 5,6 ou 7	63F
Platt's Starport guide	134F
Flashpoint : brak sector	79F
Fantastic technology	79F
Alliance intelligence rep.	79F
Classic adventures 1	105 F
Darkstryder campaign	175F
GG2: Yavin & Bespin	69F
SHATTERZONE	**158F**
Techbook ship	94F
Zeenarch	63F
Grimsyn sector	79F
Arsenal	94F
Brain burn	63F
Fringers guide	94F
Crosshairs	63F
Through the cracks	79F
Contact	79F
Fleet Book	94F
Stock ships	94F
Hardware & software	83F
SLA INDUSTRIES	**134F**
Karma	86F
GM's pack	72F
STREETFIGHTER	**71F**
Ecran	47F
Secrets of Shadaloo	47F
Player's guide	59F
Perfect warrior	47F
THOAN	**280F**
THOAN collector	**340F**
Ecran Thoan	84F
Supplement descartes	40F
TOON	**159F**
Ecran+supplém.	120F
Silence on tourne !	120 F
Toon deluxe edition	107F
Tooniversal	107F
Toon Tales	107F
Toon ace cat.	107F
TORG	**249F**
Ecran	69F
Aysle	169F
Carte destinée	84F
Calice Possibilités	95F
Cité éternelle	119F
Terre vivante	153F
Empire du Nil	153F
Cyberpapauté	199F
Grimoire Pixaud	114F
Chevaliers tempêtes	59F
Royaume ténébreux	59F
Cauchemar	59F
Japon technologique	169F
Orrorsh	161F
Heavy weapons	71F

Person.weapons	71F
Space gods	94F
Tokyo citybook	94F
Los Angeles citybook	94F
Infiniverse 1,2 ou 3	94F
War's end	94F
VAMPIRE	**156F**
Ecran vampire	60F
Cendres aux cendres	93F
Liens du sang	59F
Chicago la nuit	150F
Succubus club	139F
Diablerie au Mexique	90F
Guide des joueurs	158F
Toreador	103F
World of darkness	88F
Hunters hunted	57F
Storyteller's handbook	96F
Clanbook brujah	47F
Clanbook gangrel	47F
Clanbook Malkavian	47F
Clanbook Nosferatu	47F
Clanbook Toreador	47F
Clanbook Tremere	47F
Children inquisit.	75F
Guide to Sabbat	71F
Anarch cookbook	71F
Masquerade	87F
Player's guide 2	103F
Storyteller sabbat	71F
Bradstreet portfolio	85F
Chicago 2	87F
Dark colony	71F
Diabl.England	47F
Book of Nod	43F
Berlin by Night	71F
New Orleans by night	87F
The beast within	25F
Mummy	59F
Book of damned	28F
Kindred most wanted	71F
Los Angeles by night	87F
Borderlands	25F
T-Shirt vampire XL	120F
T-Shirt clan au choix	120F
Pochette points de sang	42F
Pins clan au choix	32F
Bourse vampire	32F
Ankh necklace	34F
Elysium:Elder	71F
Clanbook ventrue	47F
Vampire 2e Ed	118F
Gypsies	71F
Masquerade player kit	71F
Masquerade props book	71F
Dirty secrets of black hand	87F
White wolf calendar 95	44F
Diary:the Embrace	80F
Clanbook: Assamite	47F
Prince of City (novel)	25F
DC by night	87F
Last supper	69F
Clanbbok settite	47F
The inquisition	54F
WARHAMMER	**180F**
Ecran warhammer	38F
Personnage	99F
Campagne impér.	159F
Mort sur le Reik	150F
Midenheim	119F
Pouvoir derr. trone	138F
Kislev	149F
Repose sans paix	149F
Empire flammes	149F
Seigneur des liches	114F
Compagnon	114F
Feu ds montagne	114F
Sang ds ténèbres	104F
Mort sur rocher	104F
Guerre roy. nain	114F
Sombre aile mort	123F
Chareau drachenf.	123F
Apocrypha now	71F
WHISPER.VAULT	**107F**
Dangeraus prey	79F
WRAITH	**118F**
Face of death	59F
Wraith screen	47F
Character kit	39F
Necropolis atlanta	71F
Midnight expres	55F
Death&damnation	27F
Haunts	71F
Love beyond death	47F
Sea of shadows	55F
Players guide	87F
Quick & the dead	55F
Hierarchy	54F
JEUX DE PLATEAUX	
BATTLETECH	249F
-Battlespace	235F
-Tactical handb.	55F
-Compendium 2	95F
-Technical 3025ou3026	71F
-Technical 2750	55F
- Technical 3050	87F
-Technical 3055ou3057	71F
-Chaos march	55F
-Mechwarrior companion	71F
Civilisation	319F
-Adv Civilizat.	251F
-Western expansion	68F
Diplomatie	299F
Diplomatie Colonial	415F
Dune	299F
Europa universalis	389F
-Extension 1	89F

Foi et le Glaive	323F
Formule dé	275F
-Circuit Magny-Court	125F
-Circuit Monza	125F
-Circuit Hockenheim	125F
-Circuit Spa	125F
-Circuit Estoril	125F
-Circuit Silverstone	125F
-Circuit Barcelone	125F
-Circuit Canada	125F
-Circuit Japon	125F
-Kit championnat	99F
Full metal planète	298F
Grands siècles	325F
Junta 2	190F
Res Publ. Romana	379F
Xhénor	323F
Great Dalmuti	52F
WARGAMES	
ADG	
World in flames	ND
-asia aflame	123F
-africa aflame	123F
-ships in flames	186F
Days of decision 2	306F
AVALON HILL	
ASL	306F
-Yanks	224F
-Beyond valor	246F
-Paratrooper	119F
-Partisan	119F
-West of alamein	299F
-Hollow legions	157F
-Last hurrah	112F
-Red barricades	157F
-Code of bushido	246F
-Gung ho	307F
-Croix de guerre	216F
-Kampfgruppe peiper I	216F
-ASL solitaire 1	216F
-ASL annual 95	165F
Geronimo	261F
Empire of rising sun	328F
CLASH OF ARMS	
Armée du nord	246F
Bataille de Wavre	186F
Kolin	269F
Landships	224F
Over the reich	246F
1807 eagle turns east	295F
Bataille de Ligny	295F
B. Mt St Jean deluxe	462F
Borodino 1941	186F
Achtung spitfire	246F
Bataille 4 bras	235F
Bataille Eylau	269F
Bataille de Corunna	269F
Bataille de Talavera	295F
Bataille d'Albuera	224F
EUROPA	
Fire in the East	431F
For whom the bell tolls	403F
Europa 41 ou 42	39F
GAMERS	
Ardennes	198F
Austerlitz	224F
Ennemy at gates	370F
GD 40	224F
Matanikau	209F
Hunters from the sky	239F
Yom kippur - suez 73	179F
Black wednesday	239F
Tunisia	239F
GMT	
Battle of Waterloo	246F
Korea crisis 95	216F
Julius Caesar	276F
Lion of the North	216F
Lost Victory	198F
'Operation Mercury	198F
Rise of Luftwaffe	156F
-Eight air force	209F
SPQR 2	246F
Consul for Rome	94F
Victory Pyrrhus	94F
Africanus	97F
Victory in the West	216F
Britain stand alone	198F
Battle Alexand.deluxe	306F
Gettysburg	355F
ORIFLAM	
Afrika	250F
Ailes de la gloire	235F
Dieux nomades	250F
Guerre des héros	260F
SPQR	349F
Stalingrad	235F
Nach Frankreich	349F
DECISION	
The Alamo	89F
Blue & gray	186F
Across Suez	112F
Antietam campaign	186F
Battles ancient world 2	186F
GAMES USA	
Borodino	225F
Friedland	225F
DIVERS	
Piercing the Reich (MIH)	199F
S&T 174 (inde-pakistan)	94F
Command 33 (monsters	189F
C3I 5	45F

LES PRIX INDIQUES SUR CETTE PUBLICITE NE SONT DONNES QU'A TITRE INDICATIF ET PEUVENT CHANGER SANS PREAVIS.

LE TEMPLE DU JEU

MAGASINS

RENNES

14, Rue Dupont des Loges
35000 RENNES
Tél. 99 30 35 35



Rencontrez l'équipe de MULTISIM au Temple de Rennes le 21 octobre !

BORDEAUX

62 RUE DU PAS ST GEORGES
33000 BORDEAUX
Entre le cours Alsace et Lorraine et le parking Camille Julian
Tél. 56 44 61 22

NANTES

8 RUE DE L'HERONNIERE
44000 NANTES
Tél. 51 84 05 05

LYON

268 RUE DE CREQUI
69007 LYON
Tél. 72 73 13 26
M°SAXE GAMBETTA

TÊTES D'AFFICHE

Les jeux viennent d'arriver : premières impressions.

À propos des abréviations au-dessus du nom des jeux : v.f. signifie en français dans le texte ; v.o. signifie écrit en étranger.

Pour L'appel de Cthulhu, en v.f.

LE MANUEL DE L'INVESTIGATEUR

Les Années folles à l'honneur

Descartes Éditeur a traduit et regroupé en un seul volume les deux *Investigator's Companion* publiés l'année dernière par Chaosium. Excellente idée ! Au lieu de deux petits livrets souples et assez moches, les joueurs français pourront ainsi profiter d'un supplément à couverture rigide, et d'une épaisseur raisonnable (120 pages).

• « Ressources et équipement » présente toutes sortes de véhicules, d'armes, d'outils et de gadgets divers, ainsi qu'un tas de petites informations d'ambiance sur les années 20. A signaler aussi quelques règles optionnelles sur les armes à feu. Tout ça ne sera sans doute pas directement utile aux joueurs, mais un MJ avisé pourra y glaner quantité d'informations…

• D'un intérêt plus immédiat pour les joueurs, la seconde moitié, intitulée « Les Investigateurs », propose plus d'une centaine de professions « prêtes à jouer », avec pour chacune une liste de compétences, une fourchette de revenus, des suggestions de contacts et une petite étude sur la manière dont le métier était perçu dans les États-Unis d'il y a soixante-dix ans…

Dans l'ensemble, ce manuel est un bon investissement pour les Gardiens des Arcanes désireux de mieux utiliser les années 20, et pour les joueurs voulant incarner autre chose qu'un détective privé ou un dilettante.

Tristan Lhomme



Un supplément pour L'appel de Cthulhu, publié en français par Descartes Editeur. Prix indicatif : 159 F.

Pour Nephilim, en v.f.

LES SCIENCES OCCULTES

La magie à la portée de tous

La Magie, *la Kabbale* et *l'Alchimie* sont trois suppléments qui explorent en profondeur la magie des Nephilim. Tous trois se ressemblent beaucoup : environ 200 pages et format livre, ils proposent un certain nombre de « focus » (en résumant grossièrement, on pourrait dire « livres de sorts »,) contenant chacun un certain nombre de sorts. Notez que tous reprennent, par souci d'exhaustivité, les sorts présentés dans les règles de base, souvent en les modifiant légèrement.

Tous trois se terminent par une « ouverture » sur ce qu'il est possible de faire une fois arrivé à un très haut niveau dans les compétences magiques. Ce sont les chapitres les plus intéressants, mais aussi ceux qui soulèvent le plus de questions, auxquelles les MJ devront répondre eux-mêmes.

Les textes sont de qualité, il y a des tas d'excellentes idées, mais le MJ a intérêt à faire attention aux sorts qu'il laissera tomber entre les mains des personnages. Certains sont vraiment *très* puissants.

En fait, ma seule critique concerne leur prix. Pour avoir un panorama complet de toute la magie, joueurs ou MJ devront débourser près de 400 F… soit presque deux fois le prix du jeu. Les passionnés n'hésiteront pas, les autres se contenteront sans doute d'acheter les suppléments au fur et à mesure de leurs besoins.

Laurent Ferrières

Trois suppléments pour Nephilim, édités en français par Multisim. Prix indicatif : 126 F chaque.

Pour Ambre, en v.f.

CHEVALIER D'OMBRE

Superbe et passionnant !

Ce premier (et unique, pour l'instant) supplément pour *Ambre* est, disons-le tout de suite, une réussite. Il est centré sur le second cycle de romans, situé quelques années plus tard que *Ambre* et axés sur Merlin, le fils de Corwin.

On y découvre tout un tas de concepts qui apparaissent dans cette série (la Marelle brisée, la fabrication de gadgets hyperpuissants à la manière de la Roue spectrale, etc.). Les Cours du Chaos, les aiguilliers, les spectres et quantité d'autres mystères bénéficient d'une courte présentation.

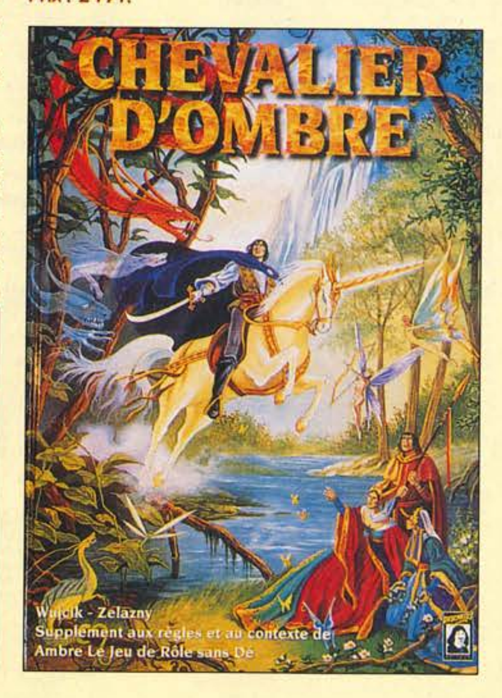
Comme dans les règles du jeu, une bonne moitié du livret est consacrée à la description détaillée de personnages des romans, plus un rappel sur certains princes et princesses d'Ambre, vus sous un nouvel éclairage. A signaler également un système de règles pour les démons et, surtout, un court chapitre de conseils au MJ. Enfin, un scénario, ni vraiment bon ni vraiment mauvais, mais qui peut faire un bon début de campagne.

Énorme point fort : les illustrations de Rolland Barthélémy, toutes plus magnifiques les unes que les autres.

Bref, *Chevalier d'Ombre* est un excellent supplément, indispensable aux MJ désireux d'approfondir leur exploration de l'univers d'*Ambre*. Il est malheureusement assez cher, mais quand on aime, on ne compte pas…

Tristan Lhomme

Un supplément pour Ambre édité en français par Descartes Éditeur. Prix : 249 F.



Jeu de cartes à jouer et à collectionner en v.f.

OPÉRATION BLAST

Un quart d'heure avant la 3e Guerre mondiale

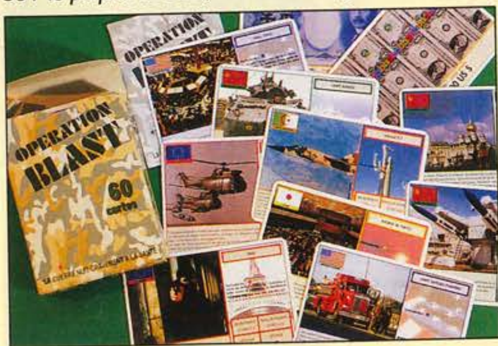
Les jeux de cartes à jouer et à collectionner commencent à être bien connus et on peut maintenant les classer en deux grandes catégories : les jeux de duel et ceux de diplomatie. Dans la première catégorie, on trouve les jeux de type *Magic*, *Star Trek*, où l'on s'affronte deux à deux, essayant d'avoir un paquet « meilleur » que l'autre. Dans les jeux de « diplomatie », on trouve *Jyhad* (*Vampire*), *Illuminati*, *Blood Wars* et *Opération Blast*. Ce deuxième type de jeu est plus proche du jeu de société classique. Il faut être entre trois et cinq joueurs, la partie est plus longue (entre une et trois heures) et avoir le « meilleur » paquet est peut-être intéressant mais au moins autant que le fait de savoir négocier. La forme de la diplomatie la plus courante étant : allions-nous contre celui qui semble le plus fort, nous réglerons nos problèmes ensuite.

Le thème d'*Opération Blast* est relativement simple. Vous dirigez une petite « république ? » en guerre avec ses voisins, et qui peut se procurer des armes auprès de cinq grandes puissances : Pays arabes, États-Unis, Asie, Pays de l'Est, Europe. Votre but : acheter et protéger des unités de production afin d'acheter des unités militaires, qui iront elles-mêmes attaquer vos adversaires. Les mécanismes sont simples, il y a juste un peu de gestion d'argent à faire, mais ce n'est pas bien méchant. Les illustrations, à base de photos, sont correctes.

En ce qui concerne le jeu, mieux vaut éviter de jouer à deux, car ça débouche sur un jeu de bataille relativement peu intéressant, comme le sont d'autres jeux du même type. Il vous faudra impérativement être trois (ou mieux quatre) pour pouvoir négocier, temporiser, trahir, comme dans les jeux de diplomatie. Ce parallèle avec les jeux de société plus classiques va d'ailleurs s'accentuer car les extensions pour *Opération Blast* ne seront pas vendues sous forme de pochettes de cartes à collectionner, mais comme une extension complète : toutes les cartes supplémentaires en une seule boîte.

Pierre Rosenthal

Jeu de cartes à jouer et à collectionner (pour le jeu de base) en français édité par Blue Brain, vendu en paquets de base et recharges. Prix indicatif : 55 F le paquet de base, 18 F la recharge.



Un jeu de rôle en v.f.

CONSPIRATIONS

Ne vous retournez pas, on vous regarde

Over the Edge (la version originale) était une sorte de fourre-tout génial et déjanté, magnifiquement inspiré mais affligé d'une présentation catastrophique. Halloween Concept a profité de la traduction pour faire le ménage en grand. Au niveau du fond, l'esprit reste le même, mais certains détails ont été modifiés pour adapter le jeu au marché français. L'île d'Al Amarja a été transportée de la Méditerranée aux Bahamas, le texte de base s'est enrichi d'un scénario inédit (excellent). Pour ceux qui seraient un peu perdus, un bref rappel s'impose : Al Amarja est un incroyable microcosme abritant toute une population d'exaltés, de mutants, de terroristes, de conspirateurs, bref de tout ce que l'on veut... pourvu que ce soit bizarre, inattendu et mystérieux. Lorsque le besoin s'en fait sentir (tout le temps ?), tout ce petit monde n'hésite pas à se tirer dans les pattes... et les joueurs sont invités à la fête. Difficile d'aller plus loin sans déflorer la plupart des secrets du jeu, sachant que *Conspirations* est un jeu essentiellement basé sur le mystère, justement. Au niveau de la présentation, rassurez-vous, tout a changé. Les chapitres ont été soigneusement réagencés, voire sévèrement taillés au besoin. Les illustrations ont été refaites : souvent énigmatiques, elles « collent » parfaitement à l'ambiance et donnent une excellente idée de ce que peut être le monde d'Al Amarja. Il faut bien l'avouer, rares étaient ceux qui avaient eu le courage de s'aventurer dans la jungle touffue de la version originale. Débarrassé de ses mauvaises manies, le jeu de Jonathan « Ars Magica ou Everway ? choisis ton camp ! » Tweet se révèle désormais sous sa véritable dimension, celle d'un authentique petit bijou.



Conspirations est avant tout un jeu intelligent, s'adressant à des joueurs évolués. Doté d'un système de jeu aussi souple que léger et d'un univers très original, il pourra toutefois déconcerter les débutants. Mais les joueurs confirmés seront comblés : enfin un jeu « différent », à mille lieues des sempiternels clichés et de la facilité à laquelle se laissent aller certains créateurs américains.

Seul petit regret : il est clair que tout n'a pas été dit dans le livre de base (ça ne s'appelle pas *Conspirations* pour rien !). Si c'est votre première visite à Al Amarja, vous avez encore beaucoup à apprendre.

Fabrice Colin

Un jeu de rôle en français édité chez Halloween Concept. Prix : environ 179 F.

A consulter : le 3615 Casus rubrique NEW.

Pour Chill, en v.f.

LYCANTHROPES

Des garous pour tous les goûts...

Ce supplément pour *Chill* contient, en moins de 80 pages, une véritable mine de renseignements sur les loups-garous. Il commence par une introduction historique de sept pages qui, à elle seule, justifie son achat. On y découvre les garous à travers le folklore, les guides destinés aux chasseurs de sorcières, la littérature...

Bref, de quoi donner de bonnes bases au curieux ignorant tout de la lycanthropie.

Les différents types de métamorphose – magique, virale, héréditaire, etc. – sont étudiés un à un. Presque tous sont illustrés par un « cas typique », un exemple de garou ou un compte rendu de mission de la Sauve. Certaines méthodes de transformation sont d'une grande banalité, d'autres, notamment la lycantrophie astrale, apportent une touche d'originalité bienvenue. C'est très intelligemment fait, fort agréable à lire, mais je regrette la relative brièveté de certains chapitres.

La partie « info » s'achève sur la description de la Tanière, le centre de la Sauve qui centralise les informations sur les garous. C'est malheureusement le chapitre le plus court du supplément. Deux ou trois pages de plus auraient été les bienvenues...

Enfin, le livret propose deux scénarios, corrects sans être géniaux.

Dans l'ensemble, *Lycanthropes* est un bon supplément, qui contient plus que sa part de bonnes idées.

Tristan Lhomme

Un supplément pour Chill, édité en français par Oriflam. Prix indicatif : 126 F.



▷

Pour AD&D-Dark Sun, en v.f.

VALLÉE DE FEU ET DE CENDRES

Bienvenue en enfer!

Athas, le monde de Dark Sun, n'est pas un endroit très hospitalier. C'est un immense désert hanté de monstres aux redoutables pouvoirs psis, et gouverné par une clique d'abominables rois-sorciers immortels.

Vallée de feu et de cendres décrit l'endroit le plus abominable de cette planète: le repaire du Dragon, au cœur de la mer Pulvérente (un conseil: oubliez tout ce que vous croyez savoir sur les dragons. Celui-là est pour le moins inhabituel).

En un peu moins de cent pages, le lecteur découvre tout d'abord les pièges de l'océan de poussière, puis franchit la grande tempête de sable pour pénétrer dans les régions vraiment dangereuses...

Chaque zone est décrite en détail, avec des petits zooms sur des lieux et des PNJ typiques. Dans le genre, c'est une grande réussite. Si bien qu'on se demande, à certains moments, où est l'intérêt... En effet, toute excursion sur ce territoire garantit presque automatiquement une mort certaine aux personnages assez imprudents pour s'y engager. Autre petit regret: sur la fin, le texte laisse planer un ou deux mystères qui auraient beaucoup gagné à être résolus.

Sur un plan bassement matériel, la maquette est lisible, les deux grandes cartes en couleur sont très jolies.

Bref, c'est un bon supplément, qui mérite le détour si vous avez sous la main un groupe de héros très courageux et de très hauts niveaux.

Tristan Lhomme

Un supplément édité en français par TSR.
Prix indicatif: 130 F.



Un jeu de dés en v.o.

DRAGON DICE

Principe débile, jeu rigolo

Après le trop vite fait *Spellfire* et le déjà plus réussi *Blood Wars*, TSR contre-attaque avec un nouveau «machin-à-jouer-et-à-collectionner». Cette fois-ci ce sont les dés qui arrivent en grand nombre (plus de 120 différents), *Dragon Dice* étant le premier jeu de dés à collectionner. Un «set» de base contient environ deux douzaines de dés aux formes géométriques variées (6, 8, 10 et 12 faces). Chaque type de dé représente une unité ou un marqueur. Les dés à 6 faces représentent les armées (plus le dé est gros, plus l'unité est puissante), les dés à 8 faces les champs de bataille, les dés à 10 faces les monstres, et les dés à 12 faces les dragons. La couleur du dé a une importance (elle permet de déterminer le type de magie qui lui est accessible) et les symboles affichés sur les faces permettent de résoudre toutes les actions prévues par les règles. Vous voulez décocher une volée de flèches sur vos adversaires? Lancez donc ces quatre archers-dés et tout symbole d'arc obtenu représentera un point de dommage. Votre chaman souhaite utiliser la magie? Lancez le chaman-dé qui le représente: le nombre de petits fétiches obtenus représentera la puissance de son sort (à choisir parmi trente possibles). A deux, ainsi que lors de la première partie à plusieurs, on a franchement l'impression de jouer au 421 avec un verre de trop dans le nez.

Mais le véritable intérêt du jeu apparaît lorsque quatre joueurs qui ont bien assimilé les règles se rencontrent. La partie est alors impitoyable et pleine de rebondissements. *Dragon Dice* est la nouveauté de cette fin d'année en matière de jeu d'apéritif.

Croc

Un jeu en anglais édité par TSR.
Prix non communiqué à ce jour.



Pour AD&D-Ravenloft, en v.f.

LE GUIDE VAN RICHTEN DES VAMPIRES

Testez votre sang-froid...

Dans CB n° 83, je vous racontais comment TSR était capable du meilleur comme du pire, en particulier dans la gamme Ravenloft. Avec l'excellent Appendice 3 du *Bestiaire* ou le scénario *La demeure de Strahd*, on touchait au génie. Malheureusement, Nigel Findley (l'un des moins bons auteurs de TSR) s'empresse de renverser la vapeur en commettant cet ouvrage infâme. En un sens c'est un exploit, puisqu'en partant des deux pages qui décrivent les vampires dans le *Bestiaire monstrueux*, il arrive à produire 96 pages de verbiage. Bien sûr, vous êtes déjà en train de crier «il exagère», ou «White Wolf doit le payer pour dire ça». Mais jugez plutôt... Le guide est découpé en chapitres, chacun étant un long commentaire littéraire écrit par le Dr Van Richten (ennemi juré des morts-vivants de Ravenloft), suivi de caractéristiques techniques pour *AD&D2*. L'idée était bonne, mais les commentaires occupent 90 % du livre et se bornent à expliquer ce que tout le monde sait déjà (les vampires sont méchants et ils portent une cape), tout en faisant semblant d'être subtils (attention, ils ne portent pas *toujours* une cape). Des passages entiers sont allégrement pompés sur la boîte de base *Ravenloft royaume d'Épouvante*; quant aux autres chapitres, ils délayent à n'en plus finir quelques pouvoirs «originaux» (eh oui, les vampires se transforment en loup ou en chauve-souris mais, Dieu sait pourquoi, jamais en peignoir de bain!). Vous souhaitiez des règles pour vampiriser autre chose que du sang? Des races ou des personnalités de vampires étranges? Des pouvoirs inédits? Un index ou une généalogie des principaux suceurs de sang? Jouer un personnage vampire? Glaner des idées d'aventure? Eh bien, il n'y a *rien* de tout cela! Alors, avant d'acheter, regardez le prix du bouquin et contemplez bien le contenu de votre porte-monnaie... Et si certaines formes de vampirisme existaient vraiment, finalement?

Patrick Bousquet

Supplément édité en français par TSR pour AD&D. Prix: environ 100 F.



Pour Earthdawn, en v.o.

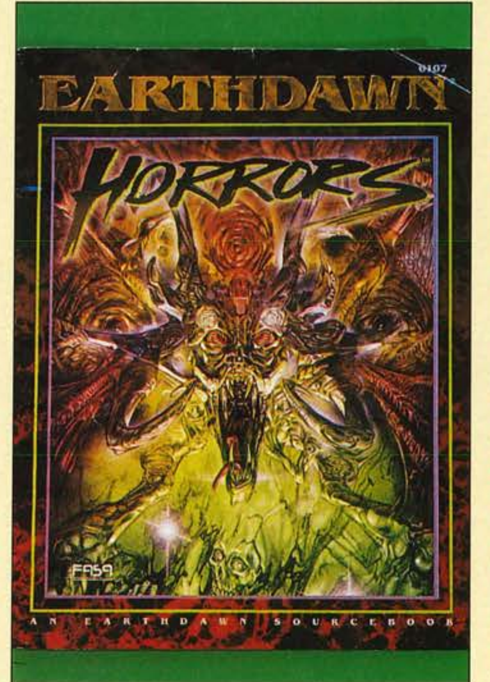
HORRORS

Anatomie de l'horreur

Ce supplément de 112 pages décrit avec précision quinze Horreurs, toutes plus ignobles les unes que les autres. Pour ceux qui ne connaissent pas *Earthdawn*, signalons que les Horreurs en question sont des entités issues de l'espace astral. Elles viennent sur la terre pour (entre autres) se nourrir de sang, de haine et de douleur. A côté, les esprits-insectes de *Shadowrun* sont des enfants de chœur et la Confrérie universelle une sympathique colonie de vacances. Pourquoi faire le parallèle avec *Shadowrun* ? Simplement parce que le monde de *Earthdawn* n'est rien d'autre que le passé lointain de *Shadowrun*. De là à penser que Horrors peut servir de supplément à *Shadowrun* il n'y a qu'un pas, que les auteurs de Fasa ont presque franchi dans l'un des derniers suppléments. Dans *Earthdawn* en tout cas, les Horreurs sont les grands méchants du scénario. Pas de ceux que l'on tue à tours de bras. Non ! De ceux que l'on pourchasse sans cesse, de ceux qui parviennent toujours à s'échapper et à réapparaître dans l'aventure suivante. Une véritable source de périls en tous genres et une bonne dose de sueurs froides en lisant les nouvelles qui illustrent chaque créature. A ce niveau de puissance, on regrette même que le meneur de jeu dispose de caractéristiques pour représenter de telles abominations. Mais il est vrai que les personnages de *Earthdawn* sont des héros, des vrais, et qu'un jour ou l'autre les monstres de ce supplément finiront sur leur tableau de chasse. A vous de leur en faire baver avant que cela n'arrive.
Pour clore ce supplément, Fasa a cru bon de préciser les pouvoirs magiques des créatures décrites. Cela produit des redites avec le livre de base, mais c'est tout de même fort pratique.

Croc

Un supplément en anglais édité par Fasa.
Prix : environ 145 F.



Pour Star Wars, en v.o.

DARKSTRYDER CAMPAIGN

Un vaisseau de campagne

Cette campagne est la première éditée pour l'époque de la Nouvelle République (voir article de présentation p. 40) et fait découvrir la vie au sein d'une corvette corellienne, le *FarStar*.
La boîte contient deux livrets, un plan du vaisseau (taille poster) et des fiches en couleurs représentant les PJ, des PNJ, des vaisseaux et des droïds. Cette campagne permet de jouer le rôle de plusieurs membres de l'équipage, ainsi au début de chaque partie les joueurs décident quels sont les personnages qu'ils veulent incarner parmi les 19 proposés. Ils participeront aux nombreuses missions qui les attendent sous le commandement du capitaine Keleman Ciro. Le MJ peut ajouter de nouveaux membres d'équipage (exemple : ses personnages habituels, mais cela nécessitera sûrement certaines restrictions).
Le premier livret commence par une courte nouvelle de Timothy Zahn, et enchaîne sur la description détaillée du *FarStar* qui n'a rien d'une navette corellienne ordinaire (chut... c'est aux joueurs de le découvrir). Les PNJ sont variés et leurs motivations bien différentes sont autant de prétextes à une aventure. Une référence excessive aux futures campagnes Darkstryder oblige le MJ à attendre les autres suppléments ou à créer certaines continuités.
Le second livret propose des scénarios : des missions d'exploration, de diplomatie, les machinations de la pègre et d'Impériaux nostalgiques, des batailles spatiales. Rien ne manque pour divertir des joueurs débutants. Les vieux routards par contre ne découvriront rien de stupéfiant. Les illustrations et les nombreux plans fournissent une aide assez appréciable. L'anglais simple et fonctionnel n'handicapera pas les novices de la langue shakespearienne.
Darkstryder est une campagne classique pour des joueurs débutants. Un MJ plein d'idées pourra concevoir sa propre épopée autour du *FarStar*, qui constitue l'intérêt principal de ce supplément.

Olivier Vignes

Supplément en anglais publié par
West End Games. Prix indicatif : 250 F.

Pour la gamme Storyteller, en v.o.

THE INQUISITION
THE QUICK & THE DEAD

La chasse prend de l'ampleur...

Ces deux suppléments, écrits par des auteurs différents pour des jeux différents, ont quand même un point commun : ils viennent compléter la petite gamme consacrée aux chasseurs d'entités surnaturelles.
● **The Inquisition** est, de loin, le plus complet et le plus intéressant des deux. Il présente, en un peu plus de cent pages, l'histoire, la structure et les activités de ces chasseurs de vampires (et de tout le reste aussi, mais surtout de vampires). Il est difficile de résumer en deux mots les croyances et la mentalité des membres d'une organisation qui approche gaillardement de son 800e anniversaire, mais « fous » et « dangereux » collent assez bien (suivis de près par « fanatiques », « aveugles » et « criminels »). L'ironie est que le salut de l'espèce humaine dépend sans doute pour une bonne part de ces fous dangereux...



A noter : les règles sur la Foi, utilisée comme arme contre les créatures surnaturelles, sont enfin détaillées et clarifiées.
● **The Quick & The Dead** est plus court et, comme il présente une multitude de groupes plutôt qu'une seule organisation, il donne l'impression d'être plus diffus. Cela dit, la trentaine de pages consacrées aux chasseurs de fantômes est bourrée d'idées amusantes. Le reste est plus classique, avec des règles de création de personnage, quelques précisions de règles et des conseils pour jouer des campagnes qui montrent qu'on peut faire quantité de choses sur le thème... Peut-être trop, car il est difficile d'en dégager une ambiance précise.

Tristan Lhomme

Deux suppléments
édités en américain par White Wolf.
Prix indicatif : 100 F chaque.

Dieu et Satan n'en n'ont pas terminé

INTERVENTION DIVINE

Cult Movie

111 cartes nouvelles

La première extension pour Intervention Divine

ANGE DE MARC EXPÉRIMENTÉ

DÉMON DE CROCELL

POCHETTE-SURPRISE

GENTILLESSE

LUCIE STEEL

LUCIEN PITOUFFO

RECONVERSION

A partir du 1er octobre 1995

pour l'achat de boosters de Cult Movie

votre détaillant vous offrira*

une carte inédite hors commerce à tirage limité

d'Intervention Divine.

*Dans les boutiques du réseau Passion Jeux de Rôles et dans la limite des stocks disponibles.





Sous licence Asmodée Editions.
Siroz et Intervention Divine sont des marques déposées de Asmodée Editions.

Prochainement : le collector d'Intervention Divine.

De l'or en barres.

Les 396 cartes de la première édition (dont 11 hors commerce) à tranches dorées rassemblées dans une superbe boîte-bible.

Un jeu de rôle, en v.o.

NIGHTSPAWN

On connaît la musique...

Pour agrandir la famille *Wraith-Kult-Whispering Vault*, Palladium Books se lance à son tour dans « l'aventure » de l'horreur contemporaine. Dans *Nightspawn*, vous incarnez des créatures surnaturelles, capables de changer de forme et chargées de défendre le monde contre de terrifiants ennemis issus d'une autre dimension. Le moins que l'on puisse dire, c'est que les auteurs ne s'embarrassent pas de justifications excessives : un jour, le soleil a oublié de se lever et des événements incompréhensibles ont commencé à se produire. Les nightspawns (vous) se sont « réveillés » en masse, prenant subitement conscience de leur véritable nature (merci *Werewolf*) et ont juré de défendre des humains contre les envahisseurs qui menacent notre belle planète (merci *Whispering Vault*). Et d'où viennent ces sympathiques aliens ? Eh bien, d'une dimension parallèle – mais beaucoup plus sombre, vous voyez ? (au fait, merci *Wraith*). Et comment comptent-ils s'y prendre ? En infiltrant certains partis politiques, par exemple (merci *Kult*...). Bref : un background, euh, intéressant, mais qui sent un peu le déjà-vu. Pour les règles par contre, attention : les gens de Palladium n'ont besoin de personne. C'est du système maison, du sur-mesure, avec beaucoup de classes de personnages, de pouvoirs psis, de mutations et d'armes destructrices. Si vous avez déjà craqué sur *Rifts*, vous serez certainement séduit par *Nightspawn*, sans compter que les deux jeux sont certainement compatibles, moyennant un minimum d'adaptation. Que dire d'autre ? Que le système Palladium conviendra aux joueurs rigoureux et avides de détails qui ne souhaitent rien laisser au hasard ? Que la couverture, signée Brom, est assez magnifique ! Si vous êtes allergique à *Rifts* ou à *Beyond the Supernatural* (comment, « c'est quoi, ça ? »), inutile d'insister : vous vous feriez du mal. Par contre, si vous êtes un adepte de la gamme Palladium dans son ensemble, pas d'inquiétude, *Nightspawn* est à la hauteur, même si c'est une resucée d'un certain nombre de produits déjà existants. Une resucée efficace et intelligente, soit, mais une resucée quand même.

Fabrice Colin

Un jeu de rôle en anglais, chez Palladium Books. Prix : environ 160 F.

Pour L'appel de Cthulhu, en v.o.

CAIRO GUIDEBOOK

Le niveau remonte !

Miracle ! Après toute une série de suppléments maigrichons et mal fagotés, Chaosium semble renouer avec des ouvrages correctement maquettés, avec des illustrations qui ressemblent à quelque chose. Ça se fête ! Et comme, en plus, le texte est à la hauteur...

Vu la quantité d'aventures de *L'appel de Cthulhu* qui se déroulent en Égypte, un supplément sur ce pays, tel qu'il était dans les années 20, s'imposait. En effet, ce « guide du Caire » est un peu plus qu'une simple présentation de la capitale égyptienne. Un bon tiers du livret est consacré à Alexandrie, Port Saïd et aux sites touristiques qui s'étendent le long du Nil. Il faut y ajouter d'importants développements sur la situation politique dans les Années folles et un tas de fascinantes petites infos d'ambiance.

La description du Caire proprement dit n'occupe qu'une petite moitié du supplément. On découvre la ville du point de vue d'un touriste occidental, en commençant par les hôtels de luxe avant de visiter la ville médiévale, le Grand Bazar, les mosquées, les musées, etc., pour finir par une visite dans les quartiers chauds et les bidonvilles. C'est plein d'informations, de PNJ et de descriptions hautes en couleur.

Il n'y a plus qu'à espérer : 1) une traduction rapide, 2) la sortie prochaine du *London Guidebook*, que Chaosium promet depuis bientôt deux ans.

Tristan Lhomme

Un supplément pour L'appel de Cthulhu, édité en américain par Chaosium. Prix indicatif : 130 F.

Un jeu de rôle en v.o.

EVERWAY

Le jeu de rôle à l'assaut du grand public

L'annonce, l'année dernière, de la signature de Jonathan Tweet chez Wizards of the Coast a eu l'effet d'une bombe dans l'industrie du jeu de simulation. Que pouvait donner l'alliance de l'un des créateurs les plus en vue (auteur d'*Ars Magica*, d'*Over the Edge* (*Conspirations* en v.f.), du jeu de cartes *On the Edge*) et de l'éditeur le plus important, surtout connu pour LE jeu de cartes (*Magic the Gathering*) ?

La grosse boîte surdimensionnée d'*Everway*, le premier des produits de la toute nouvelle gamme Alter Ego (avant la quatrième édition *d'Ars Magica* et *Dominia* le jeu tiré de *Magic*), sur les genoux, que faut-il penser ? Au premier abord, on pourrait se demander pourquoi une si grande boîte pour accueillir de si petits livrets de règles et d'univers, mais c'est un détail. La qualité du matériel est impressionnante, avec des fiches de personnages en couleurs, des plans et – ce que tout le monde attendait ou redoutait – près de 150 cartes à collectionner richement illustrées, des cartes de vision et de fortune, vernies et aux coins carrés pour les démarquer des cartes de *Magic*.

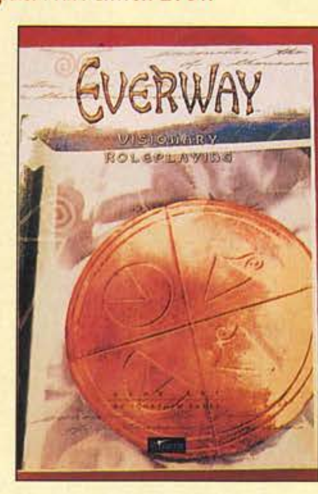
Le jeu reste simple, les joueurs incarnent des spherewalkers, des aventuriers capables de marcher à travers les univers dans un environnement qui rappelle par certains côtés *Rêve de Dragon*. L'originalité d'*Everway* vient de l'utilisation des cartes, qui servent aussi bien à créer son personnage qu'à construire des aventures, et qui rendent par leur seule présence le jeu accessible aux millions de joueurs de *Magic* qui ne seraient pas naturellement venus au jeu de rôle.

Car la cible d'*Everway* est visiblement le marché qui reste imperméable aux jeux de rôle : le grand public et les grandes surfaces de vente. Pour l'atteindre, il fallait enfin sortir des schémas établis depuis vingt ans, d'où le format employé, plus proche des jeux de plateau. La crédibilité acquise par *Magic* auprès du public et la puissance actuelle de Wizards devraient permettre de présenter le produit à ce public.

C'est un produit plus qu'intéressant, mais son succès risque d'être limité en France : il sera considéré comme un jeu d'initiation en raison de sa simplicité, et il ne trouvera son public que lors de sa traduction. Mais il ne faut pas perdre de vue la dimension du projet : *Everway* sera peut-être boudé par certains rôlistes, mais ses qualités attireront sûrement de nouveaux joueurs.

G.E. Ranne

Un jeu de rôle de Wizards of the Coast, en anglais. Prix : envron 290 F.



NOUVEAU MAGASIN
GAMES WORKSHOP®
TOURS

5, place Jean Jaurès - 37000 Tours - Tél. 47 61 37 65
Ouvert de 10h30 à 19h, du mardi au samedi.

PARIS CENTRE
10 rue Hautefeuille
75006 PARIS
M° St Michel
Tél : (16 1) 46 33 20 01
Ouverture
du lundi au samedi

PARIS SUD
13 rue Poirier de Narçay
750014 PARIS
M° Porte d'Orléans
Tél : (16 1) 45 45 72 03
Ouverture
du mardi au samedi

BORDEAUX
11 rue Georges Bonnac
33000 BORDEAUX
Tél : 56 44 50 56
Ouverture
du mardi au samedi

LILLE
48 rue de la Clef
59800 Lille
Tél : 20 31 69 89
Ouverture
du mardi au samedi

LYON
10 rue Joseph Serlin
69001 LYON
Tél : 78 29 97 12
Ouverture
du mardi au samedi

NANTES
9 rue du Moulin
44000 NANTES
Tél : 40 89 10 45
Ouverture
du mardi au samedi

Initiations / participations à la peinture des figurines Citadel et aux jeux Games Workshop de 10h30 à 19h dans tous nos magasins.

Pour AD&D, en v.o.

PLAYER'S OPTION SKILLS & POWERS

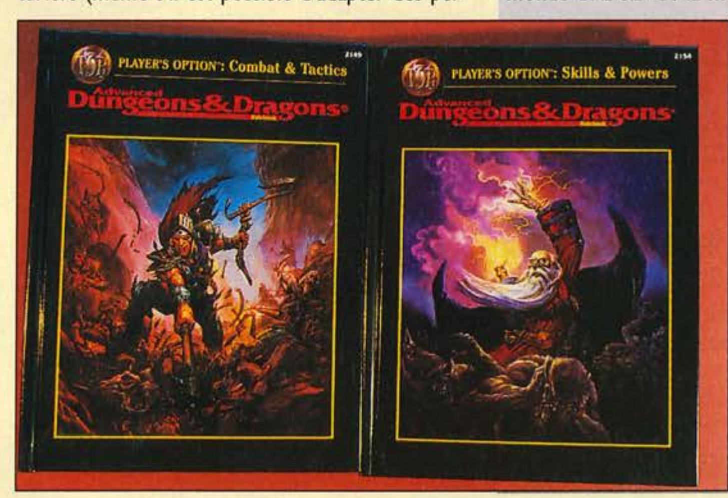
Persos new look

Ce supplément s'adresse avant tout aux joueurs et aux DM qui s'apprêtent à lancer une campagne et à créer de nouveaux aventuriers (même s'il est possible d'adapter des personnages existants, qui se verront soudain dotés de nouveaux pouvoirs, et incapables de faire ce qui leur était routine auparavant). L'idée principale est d'introduire des «points de Personnage». Ces points permettent d'acheter, lors de la création du personnage, des compétences et des talents spéciaux. Puis, durant la dure vie d'aventurier, ils permettent de s'offrir des points de vie, de nouvelles compétences, et de pouvoir refaire des jets de dé. L'idée a déjà été utilisée dans de nombreux jeux de rôle, et son efficacité n'est plus à prouver. Elle est ici bien exploitée. D'autre part, les caractéristiques des personnages ont été affinées (par exemple, la Force devient Endurance et Muscle), et vous découvrirez divers kits de personnage, des nouvelles races, une nouvelle version de compétences, quelques écoles de magie, ainsi qu'un système de psioniques simplifié et amélioré.

En bref, à la différence de la série des «Complete Arnaqueur's Handbook», ce supplément propose de nombreuses options bien pensées, bien réalisées, qui, si elles rendent leur création plus complexe, permettent d'accoucher de personnages réellement uniques, sans complètement déséquilibrer le jeu. Associé au supplément *Combat & Tactics*, vous obtenez une combinaison explosive qui transformera le vénérable *AD&D* en une machine à jeu de rôle capable de dynamiter toute opposition.

Samuel Delerme

Un supplément en anglais pour AD&D2, chez TSR. Prix: environ 150 F.



Pour AD&D, en v.o.

PLAYER'S OPTION COMBAT & TACTICS

Attention: chef-d'œuvre

Ce supplément est le direct du droit qui vous cueille là où vous l'attendiez le moins. Après lui, vous ne regarderez plus jamais le monde d'*AD&D* de la même manière. En effet, il transforme un des systèmes de combat les plus monotones qui soient en un feu d'artifice d'originalité bien pensée. Bon, soyons honnête, son utilisation demande, au début, un peu plus d'efforts que pour le système de base (où le sommet de l'art tactique consiste à savoir lancer cinquante fois d'affilée un dé à vingt faces sans le faire tomber de la table de jeu), mais, après deux ou trois échanges de politesse avec une patrouille orque, il deviendra une seconde nature. Seule réserve: l'utilisation complète du système nécessite une grille de déplacement sur laquelle bouger vos personnages. Mais il n'y a là rien que monsieur Velleda et un bon cutter ne sauraient résoudre.

Ce qui fait le génie de ce supplément, ce n'est pas seulement cette transformation du système de combat, c'est surtout que les auteurs ne se sont pas arrêtés au stade de la bonne idée traduite par des règles plus ou moins élégantes. Ils ont systématiquement cherché à nous emmener plus loin. Diverses options de combat sont offertes, ainsi qu'un système de duels, l'intégration du terrain à l'action, des règles de spécialisation développées, le combat à mains nues, les coups critiques (particulièrement bien pensés), des règles particulières pour certaines armes (arbalètes entre autres), l'application de l'ensemble du supplément aux divers monstres, etc. Chaque chapitre est un régal d'ingéniosité (même si le système de combat de masse est un peu frustre à mon goût).

Joueurs ou MD, faites-vous plaisir, et courez acheter ce supplément (compatible avec *Skills & Powers*; voir ci-contre).

Samuel Delerme

Un supplément en anglais pour AD&D2, chez TSR. Prix: environ 150 F.

Un univers pour AD&D, en v.o.

BIRTHRIGHT: CAMPAIGN SETTING

Un roi, sinon rien

Si vous avez trouvé *Planescape* dérangeant ou incompréhensible, rassurez-vous: TSR revient dans le droit chemin. Le monde de *Birthright* est à peu près aussi original que, disons, celui d'*Earthdawn*, c'est-à-dire qu'on y retrouve deux ou trois idées originales et que le reste est pompé sur tellement de jeux que ça finit par ne plus se voir. Après tout, pourquoi pas? On ne demande pas à un monde médiéval-fantastique d'être original, mais d'être suffisamment riche et intéressant pour que les joueurs aient envie de s'y aventurer. Dans *Birthright*, la question ne se pose pas exactement en ces termes, car vous êtes tout simplement invité à incarner un haut dignitaire royal, un conseiller omnipotent ou un souverain ambitieux. Si vous êtes affligé d'un ego rachitique, cette expérience aura tôt fait de vous remettre d'aplomb. Vous serez en effet tellement important et respecté que, pendant que la plupart de vos gens obéiront à vos ordres, les autres passeront l'essentiel de leur temps à essayer de vous destituer. Sans compter que vos glorieuses armées, sur vos ordres, auront le plaisir d'aller batailler pour trois kilomètres de frontière (des règles de combat de masse, à la limite du wargame, ont été prévues). J'ai l'air de plaisanter, mais c'est vrai que l'idée est amusante, et remarquablement traitée.

TSR a eu l'excellente idée de sortir plusieurs suppléments en même temps que la boîte de base, et vous pouvez d'ors et déjà vous porter acquéreur d'un joli domaine privé, livré clefs en main. Dès la première page, votre conseiller, un brin agacé, vous expose la situation dans laquelle votre prédécesseur a laissé le royaume. A vous le sale boulot, maintenant! Ces petits suppléments (on dit «Domaine Sourcebooks» paraît-il) sont pratiques et très bien réalisés. La présentation, comme d'habitude, est excellente. Le véritable problème se pose lorsqu'on commence à distribuer les rôles: il paraît difficile de faire incarner un souverain à chaque joueur (ou alors ça s'appelle un jeu de plateau). Reste donc à opter pour une formule intermédiaire: l'un des joueurs s'occupe du seigneur et les autres incarnent ses conseillers. OK, mais qui va jouer le roi? Et que se passera-t-il s'il ne s'entend pas avec ses «ministres»? Ce n'est pas gagné d'avance...

Fabrice Colin

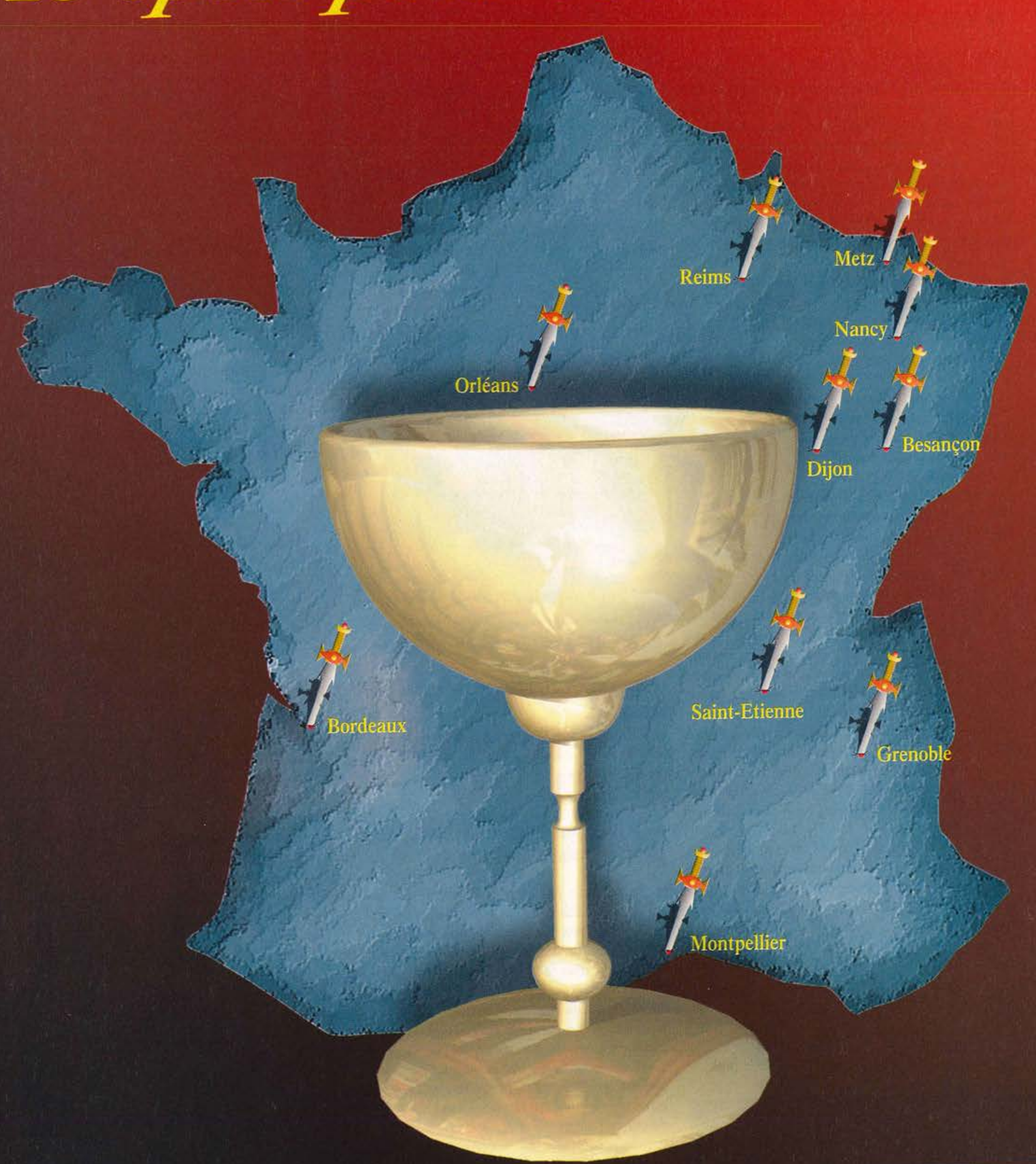


Un univers en anglais pour AD&D, édité par TSR. Prix: environ 220 F.

▷

EXCALIBUR

10 épées pour vous servir...



1, avenue Ney
Galerie République
57000 Metz © 87 74 95 58

9, rue Salin
51100 Reims
© 26 77 91 10

35, rue la Commanderie
54000 Nancy
© 83 40 07 44

44, rue Jeannin
21000 Dijon
© 80 65 82 99

10, rue Fantin Latour
38000 Grenoble
© 76 63 16 41

7b, rue de l'Ancien Courrier
34000 Montpellier
© 67 60 81 33

7, quai de Strasbourg
25000 Besançon
© 81 81 32 11

Galerie Châtelet
45000 Orléans
© 38 53 23 62

45, rue Cheverus
33000 Bordeaux
© 56 51 73 78

2, rue Elise Gervais
42000 Saint-Etienne
© 77 21 32 26

Jeu par correspondance en v.f.

DRAGON'S HORDE

Le retour du dragon...

Dans le tumulte qui touche actuellement le monde du JpC (disparition de PBM Komett, de JPC+, apparition de nouvelles sociétés...), certains jeux changent de « propriétaires » et *Dragon's Horde* en fait partie. Autant en profiter pour refaire le point sur ce jeu sympathique.
Dragon's Horde vous permet de faire évoluer un jeune sorcier dans un monde médiéval-fantastique dominé par le mage Gorzhul. Votre but : acquérir assez de puissance pour le vaincre et devenir maître du monde à sa place.
A chaque partie correspond une carte du monde qui lui est propre, élaborée par l'ordinateur. Elle comprend 1296 cases qui représentent les différentes régions que vous pouvez explorer (avec leur climat, leur élément, les races rencontrées et parfois des monstres à combattre). Chaque case conquise agrandit votre empire et vous apporte des avantages : soldats à recruter, argent et points d'expérience.
Une partie permet à 10 à 25 joueurs d'en découdre. Vous commencez avec votre magicien (qui peut choisir de se consacrer à l'un des trois éléments – Terre, Feu ou Glace – qui apporte chacun des avantages et des désavantages), mais également avec quatre généraux qui sont à la tête de vos troupes. Au cours du jeu, vous pourrez recruter d'autres généraux et armées et ainsi accroître votre puissance militaire. En effet, *Dragon's Horde* allie à la fois magie (liste de sorts qui augmente avec l'expérience) et conquêtes. A chaque tour, vous pouvez lancer des sorts, explorer votre monde et affronter des ennemis au cours de batailles épiques, et vous retrouverez avec plaisir (enfin je l'espère), Orques, Trolls, Nains, Elfes, Minotaures ou encore Balrog et autres Harpies...
Mais pourquoi *Dragon's Horde* ? Eh bien parce que, quelque part, au fin fond de votre citadelle, un œuf de dragon attend d'éclore pour libérer son hôte que vous pourrez envoyer « semer la terreur et la destruction chez vos ennemis ».

Samuel Zonato

Jeu par correspondance d'origine française. Type : aventure dans un monde médiéval-fantastique. Géré par JESA BP 3, 22540 Pedernec. 1 tour = 15 jours ; 25 à 27 F le tour.

A consulter : le 3615 Casus rubrique NEW.

Un jeu de plateau en v.f.

TRAJECTOIRES

Simulation à l'état pur

Situé dans le même « monde » que la BD de *Joe Bar Team*, *Trajectoires* est un jeu de simulation de courses de motos pur et dur, dont est exclue la moindre parcelle de hasard. Le système de jeu est plutôt compliqué, même si le principe en est simple, et bien en comprendre toutes les finesses demande pas mal d'essais... et quelques gamelles sévères.
Accélération, freinage, virage, tout est codifié, prévu, détaillé, et parfois dès les premiers mètres parcourus, vous pouvez mieux sentir que vous allez vous « mettre au tas » au bout de la ligne droite. Tout comme pour les vrais bolides de course, il n'y a qu'une seule « bonne » trajectoire, tout écart menant soit à une perte de temps, soit à une sortie de piste.



Sur le principe, c'est extrêmement simple. Vous ne pouvez pas accélérer ni freiner plus que ne l'autorise votre moto, et, globalement, plus vous allez vite, moins vous pouvez « prendre d'angle » pour négocier une courbe. Une réglette graduée et trouée, le « Trajos », permet de calculer le domaine des trajectoires autorisées en fonction de la vitesse et de l'accélération instantanée de votre bolide. Si vous quittez la piste, c'est l'abandon, et les collisions sont interdites.
Pas moins de dix circuits différents sont fournis, de Sawashyé (Japon) à Passalazpi (Italie) en passant par St Gamell Park (Angleterre), avec un (un seul !) Trajos et quatre crayons à mine ultra-fine (0,5 mm) pour tracer les trajectoires. Vous disposez aussi de plusieurs exemplaires d'une piste d'essais, de taille réduite, mais présentant un certain nombre de difficultés choisies, pour tester vos capacités à conduire dans les règles et avec la réglette.
Une première option permet de choisir la cylindrée des motos, ce qui se traduit par une accélération différente. Une seconde option autorise une « attaque » plus violente quatre fois par course, par une prise d'angle supérieure à la normale.
Un conseil, si vous voulez pouvoir réutiliser les pistes, utilisez une mine noire 0,5 mm normale, qui se gommera beaucoup plus facilement que les crayons, de couleur il est vrai, fournis dans la boîte.

André Foussat

Trajectoires, le jeu du Joe Bar Team, de Christian Debarre (auteur de Joe Bar Team, l'album), édité en français par Vents d'Ouest. Pour 1 à 4 joueurs. Disponible chez les vendeurs et accessoiristes motos ou par VPC au 16 (1) 34 79 36 90. Prix : 249 F.

Jeu par correspondance en v.f.

LES TEMPLES DE CHALL

« Tu n'es pas encore assez rapide, petit scarabée... »

Après le jeu de rôle (*Eléckasë*), la société Ormékiane se lance dans le jeu par correspondance avec *Les temples de Chall*.
Dans un univers médiéval-fantastique, vous êtes l'entraîneur d'un temple que vous devez gérer, mais vous aurez surtout à vous occuper de la carrière des combattants qui y sont rattachés.
La création des personnages permet de créer des combattants en choisissant parmi huit races. Après avoir choisi un nom, vous aurez à répartir des points dans différentes caractéristiques, dont le Ki (la force intérieure du personnage), et choisir un style de combat parmi les dix proposés.
A chaque tour, vos champions auront à combattre pour l'honneur et la renommée de votre temple, en affrontant les autres temples de la cité où vous serez inscrit. Chaque combat dure au maximum 7 rounds et vous aurez à choisir pour chacun d'eux l'activité ou l'attitude des personnages. Vous pourrez également tenter d'augmenter des caractéristiques ou des compétences de combat par l'entraînement. En acquérant de l'expérience, vos personnages pourront apprendre des enchaînements d'attaque ou de riposte... Je ne résiste pas à l'envie de citer quelques coups possibles en début de round : coup de pied retourné, coup de pied sauté-retourné-circulaire, jab, coup de tête, projection...
Vous aurez également à gérer votre temple : agrandir sa superficie, faire des travaux d'embellissement, engager des gardes et des troubadours ou encore faire de la publicité pour attirer des spectateurs qui, en payant leur entrée, sont une source de revenus.
A noter qu'en dehors des combats entre temples d'une même cité, votre équipe pourra participer à des tournois intercités organisés régulièrement.
Les temples de Chall est donc un jeu d'arène, avec en plus la prise en main et la gestion de l'arène (ici appelée temple).

Samuel Zonato

Jeu par correspondance d'origine française. Type : combat d'arts martiaux. Distribué par Ormékiane Production, 4 rue de Paradis, 75010 Paris. 1 tour = 15 jours ; 35 F le tour (premier tour gratuit).



LA CRYPTE

VPC

7, Cours Lieutaud
13006 MARSEILLE
TEL : 91-94-22-50

La Crypte du jeu
7, Cours Lieutaud
13006 MARSEILLE

La Crypte des cartes
22, Rue Jean Roque
13001 MARSEILLE

Ouverture prochainnement de nouveaux magasins à

NICE ◀ ▶ NÎMES

TRADING CARD GAMES

MAGIC, VO

Fallen Empires(1/60)	8,5F/480F
Ice Age, start(1/10)	44F/430F
Ice Age, boost(1/36)	14F/490F
Chronicles,(1/45)	11F/450F
4e edition, start(1/10)	46F/430F
4e edition, boost(1/36)	14F/490F
Homeland(1/60)	**10F/nc**

MAGIC, VF

Magic, start(1/10)	44F/430F
Magic, boost(1/36)	13.5F/475F
Renaissance(1/60)	8F/469F
Chroniques	**nc**

Lors de votre commande de cartes Magic, demandez à recevoir gratuitement la liste complète des cartes !

Vous commandez un jeu en anglais, demandez nous la traduction des règles en cadeau.

MAGIC RAGE MARVEL

SPELLFIRE, VF
- Starter 79F
- Booster 22F

SPELLFIRE, VO
- Ravenloft 17F
- Dragonlance 17F
- Forgotten realms 17F
- Artefact 17F
- Powers 17F
- Master of the Magic(Guide) 58F

Marvel:OVER-POWER
- Starter(1/12) 48F/545F
- Booster(1/36) 12F/410F

GUARDIANS
- Starter 62F
- Booster 19F

STAR WARS
- Nouscontacter

WING COMMANDER 3
- Starter 57F
- Booster 19F

KABAL, VF
- Révisée, start 70F
- Révisée, boost 18F
- Extension limitée DAÏMON 11F

JYHAD
- Starter 54F
- Booster 16F
- Vampire nc
- Dark Sovereign(Vampire) nc

RAGE Ltd,Ul
- Starter 46F
- Booster 11F
- Umbra (1/24) 11F/240F

HIGHLANDER
- Nous contacter

ULTIMATE COMBAT
- Nous contacter

HYBORIAN GATES
- Starter 68F
- Booster 16F

DOOMTROOPER, VF
- Starter 39F
- Booster 12F
- Inquisition(1/60) 9F/510F

BATTLELORDS
- Nous contacter

BLOOD WARS
- Starter 58F
- Booster 17F
- Rebels&Reinforcements 17F
- Factors&Factions 17F

HTC, VF
- Starter Ed. Révisée 55F
- Booster Ed. Révisée 18F

DIXIE
- Starter Bull Run 57F
- Starter Shiloh 57F

STAR TREK
- Starter 54F
- Booster 17F

TEMPEST OF GODS
- Starter nc
- Booster nc

ILLUMINATI
- Starter 67F
- Booster 16F
- Book 99F
- Assassin nc

ECHELONS OF FIRE
- Starter 69F
- Booster 22F

ECHELONS OF FURY
- Starter 69F
- Booster 22F

WYVERN
- Starter 50F
- Booster 16F

SIM CITY
- Starter 60F
- Booster 16F

TOWER IN TIMES
- Starter 55F
- Booster 13F

STAR OF GUARDIANS
- Starter 75F
- Booster 19F

ON THE EDGE
- Starter 55F
- Booster 19F
- Cut-up(1/60) 11F/599F
- Shadows(1/60) 11F/599F

GALACTIC EMPIRES
- Starter Primary 70F
- Bosster Primary 18F
- New Empires, boost 18F

INTERVENTION DIVINE
- Starter 62F
- Booster 17F
- Cult Movie(1/60) 14F/810F

THE GREAT DALMUTTI
- Jeu 60F

SHADOWFIST
- Starter(1/12) 57F/670F
- Booster(1/36) 17F/576F

Vous n'avez pas trouvé ce que vous cherchiez ?
N'hésitez pas à nous téléphoner, nous avons beaucoup d'autres produits à vous proposer !

WARGAMES FANTASTIQUES

Warhammer 40000

Warhammer 40000	**490F**
Dark Millenium	**280F**
Bannières Ultramarines	45F
Archivistes Epistoliers	45F
Terminator Archiviste	45F
Terminator Marteau tonnerre	45F
Gardes de Fer de Mordian	60F
Snipers Ratlings	60F
Lieutenant de Mordian	38F
Chimere	220F
Archiviste Tigurious	75F
Terminator Chapelain	45F
Gardes du desert de Tallarn	60F
Bouffon Tragique	38F
Terminator Cyclone	50F
Lieutenant de Tallarn	38F
Assassin	60F

Warhammer Battle

Warhammer	**390F**
Warhammer Magie	**280F**
☞ Livre : Elfes Noirs	130F
Lanciers Elfes Noirs	60F
Arbaletriers Elfes Noirs	60F
Etat Major Elfe Noir	60F
Decalcomanies Elfes Noirs	45F
Homme Arbre	120F
Prince Dragon de Caledor	60F
Azhag le Massacreur	320F
Chevalier Errant	45F
Gardes Noirs de Naggaroth	75F
Furies Elfes Noires	75F
Bannières Elfes Noires	45F
Etendards Elfes Noirs	45F
Guerriers Elfes Noirs	45F
Chamane Orque	38F
Harpies	38F
Corsaires Elfes Noirs	60F
Champion sur Sang-Froid	75F
Maître des Meutes Rakarth	320F

Epic

Space Marine	**390F**
Titan Légions	**390F**
Chimeres Imperiales	60F
Chimerax	60F
Chimedon	60F
Chimerros	60F
Malefactors Tyranides	60F
Titan Warlord Imperial	150F
Bio Titan Hierodule	120F
Senechal Paladin	38F
Senechal Banneret	38F
Marcheurs de Combat	60F
Doomwings	60F
Prince Tyranide	45F
Essaim Tyranide	90F
Malefactors	60F
Dactylis	60F
Trygon	60F
Zoantropes	60F
Exocrines	60F
Demon Majeur de Tzentch	38F
Oiseaux de Mort	60F
Demon Majeur de Nurgle	38F
Demon Majeur de Slaanesh	38F
Senechal Lancier	38F
Baron	45F
Fulgrim	38F
Hierodule	120F
Tanks de Commandement	60F
Hierophant	150F

Warhammer Quest	**390F**
Man O War	**nc**

DIVERS

Accessoires

Protège carte souple par 100	10F
Classeur de rangement	45F
Feuilles porte-cartes	1,3F
Boîte transparente 55 cartes	10F
Boîte transparente 100 cartes	15F
Boîte transparente 150 cartes	20F
Boîte transparente 200 cartes	30F
Dé (plusieurs coloris)	4F

Revues

LUCAS FILM Magazine N° 1, 2	35F
White Dwarf N° 1 à 18	35F
The duellist	30F
Vae Victis N° 1, 2, 3, 4	39F
Plasma	35F
Lotus Noir N° 2,3	35F
L'oiseau Oracle N° 3	35F
Dragon Magazine N° 220	30F

Jeux de Plateau

Battletech	249F
Civilisation	319F
Condottiere	299F
Diplomatie	299F
Dune	299F
Eléphant de guerre	125F
Excalibur	260F
Fief 2	239F
Res Publica Romana	300F
Le Roi Arthur	260F
SPQR	349F
Zargos	239F
World in Flame	390F

Talisman	**365F**
Les Royaumes du mal	**240F**

Libellez vos chèques à l'ordre de CRYTPTE VPC : Frais de port 35F (0F si commande >500F), Colissimo +10F, Contre Remboursement +35F

Nos prix sont valables dans la limite des stocks disponibles et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis.

Pour Space Marine et Titan Legions, en v.f.

GUERRIERS DES RUCHES

Quand les abeilles rencontrent Alien

On ne savait pas grand-chose des tyranides dans le monde de *Warhammer* (et donc celui de *Space Marine*). On avait tout juste eu un avant-goût de la puissance de leurs troupes d'assaut avec les genestealers de *Space Hulk* (autre jeu situé dans le même univers). Avec *Guerriers des ruches*, les armées tyranides déferlent sur les mondes habités par les autres races de l'univers. Les orks, les eldars, la garde impériale, les squats et bien entendu les space marines auront bien du fil à retordre avec ces nouveaux adversaires qui n'ont vraiment rien de conventionnel. Quand on dirige une armée de tyranides, on n'a en effet pas vraiment l'impression de jouer au même jeu : les troupes sont complètement nouvelles, les règles de commandement sont étranges et même les conditions de victoire ne sont pas les mêmes : les tyranides ne sont là que



pour manger et détruire, pas pour occuper quelques futiles objectifs. A quoi cela servirait-il ? A rien : une planète conquise par les tyranides est rapidement transformée en désert stérile. Aligner une armée tyranide n'a pas que des avantages, car même si elle possède de terribles armes à distance, elle est plutôt spécialisée au corps à corps ; un terrain trop découvert et c'est le massacre. Mais le plus gênant c'est le manque de cohésion entre les différentes unités. Chaque type de troupe possède une identité propre et n'en fait souvent qu'à sa tête. Un comble pour une race qui est censée être apparentée à celle des abeilles. A croire que les concepteurs de cette extension pensent que ces insectes sont aussi difficiles à coordonner que des orks du culte de la vitesse défoncés à la bière de champignons. *Guerriers des ruches* est une bonne extension pour *Space Marine*, qui offre un sang neuf à cet univers qui commençait à tourner en rond.

Croc

Un supplément Games Workshop édité en français. Prix : environ 245 F.

Un wargame en v.o.

BRITAIN STANDS ALONE



La bataille d'Angleterre... et la suite

Plusieurs jeux ont déjà traité de la bataille d'Angleterre, dont l'excellent solitaire *RAF*. Mais, à ma connaissance, c'est la première fois qu'un jeu aborde à la fois cette bataille aérienne en détail et l'opération Lion de mer, c'est-à-dire le débarquement en Angleterre envisagé par les Allemands durant l'été 1940. Le jeu de GMT est donc d'abord original, mais il est aussi de très bonne qualité (ce qui est une habitude chez cet éditeur).

Ce bon résultat n'était pourtant pas couru d'avance : il est toujours délicat de mettre en scène à la fois des combats aériens, navals et terrestres. Mais l'ensemble fonctionne, car les concepteurs n'ont pas cherché la difficulté, se fiant pour chaque secteur à des mécanismes classiques. Les pions sont élégants, de même que les cartes : les avions et les navires sont représentés par des silhouettes en couleurs, il y a une carte des îles Britanniques pour les détections et une carte du sud de l'Angleterre pour les combats terrestres, si Lion de mer il y a. L'ensemble des règles est évidemment assez copieux, mais comme les scénarios sont variés, il s'agit d'une réelle réussite, à un problème près : les règles sont énoncées clairement... à condition d'être un belliludiste expérimenté. Débutants s'abstenir !

Mais le meilleur du jeu tient, comme dans le *Victory in the West* du même éditeur, dans les variantes historiques offertes à chaque joueur. La plus plaisante à nos yeux est évidemment celle qui considère plus ou moins que la France continue la guerre, mais la plus favorable au Britannique est celle qui lui permet d'engager la Royal Navy sans retenue (une retenue dont je me demande si elle aurait bien été historiquement de mise en cas de menace réelle de débarquement massif).

Un livret supplémentaire offre, outre un exemple détaillé de jeu, des notes historiques passionnantes. L'auteur a mené sur ce sujet difficile, puisqu'il s'agit d'histoire-fiction, une remarquable enquête. Il en ressort que la Luftwaffe aurait sans doute pu être plus efficace contre la RAF, mais qu'il lui aurait été difficile d'obtenir une victoire assez large pour garantir à la Kriegsmarine de transporter, et surtout de ravitailler, suffisamment d'unités de la Heer (l'armée de terre) pour réduire à merci le bouledogue britannique. C'est rétrospectivement réconfortant !

Frank Stora

Un wargame en anglais édité par GMT Games. Prix : environ 280 F.

Un wargame sur ordinateur en v.o.

THE BATTLE OF BRITAIN

Un thriller froid

Laissez aux jeunes lieutenants les acrobaties dans l'azur. Vous êtes le chef du Fighter Command, la seule défense qui subsiste entre le Royaume et les envahisseurs nazis. Pendant deux mois, des vagues d'avions à croix gammée vont s'abattre sur l'Angleterre, et vous devrez tenter de protéger vos villes de leurs bombes, tout en épargnant vos quelques douzaines de pilotes. Pas de ciel bleu pour vous, mais l'ombre du Q.G. souterrain où des auxiliaires féminines déplacent des modèles réduits d'avions sur une carte, dans un silence feutré.

Chaque matin, les services secrets vous confient les indications dont ils disposent sur les cibles visées par l'ennemi dans la journée. La météo vous dit s'il va faire beau, s'il y aura des nuages (qui permettent à l'ennemi de s'approcher furtivement) ou s'il pleuvra (merci, Dieu protecteur de l'Angleterre ! Pas de raid aujourd'hui). Le plus terrible est que parfois vous devez choisir de ne pas envoyer vos chasseurs sur un raid trop massif, trop bien escorté. Et il faut supporter les appels de la ville martyre : « Ici Rochester, raid signalé. Ici Rochester, raid en vue, pourrions avoir besoin d'aide. Ici Rochester, sommes sévèrement bombardés... Présumons que vous avez fait de votre mieux. » Et demain, que lirez-vous dans les journaux et sur le rapport du GQG ? Si vous avez aimé *RAF*, le solo « en carton » de Victory Games, vous adorerez *The Battle of Britain*. C'est une sorte de thriller froid : pas d'avions qui flambent, pas de simulation de vol, pas de tir aux pigeons style arcade. Mais un réalisme oppressant. Un vrai exercice de style pour stratège et historien.

Frank Stora

The Battle of Britain est un wargame sur ordinateur en anglais et en couleur de Deadly Games, pour Macintosh ou pour PC-Windows.





En 1993 Wizards of the coast révolutionne les jeux de cartes à collectionner avec MAGIC L'Assemblée. Cet été, la division Alter Ego™ de la société Wizards of the Coast donne une nouvelle dimension au jeu de EVERWAY

Uniquement disponible en Anglais à ce jour.

Explorant les mondes sans limites de l'imagination, EVERWAY utilise les images et les symboles pour créer de fantastiques aventures où le destin rivalise avec le hasard.

Les mondes d' EVERWAY sont gouvernés par des principes élémentaires de forces métaphysiques. Les humains utilisent ces forces grâce au jeu de cartes de la Fortune : une collection unique de 36 cartes symboliques. Ces cartes guideront la destinée de votre personnage et le déroulement du jeu.





Château

Lors de sa parution aux États-Unis, il y a un an, *Castle Falkenstein* avait fait grand bruit. Grâce à Descartes Éditeur, il débarque chez nous en français, précédé d'une réputation flatteuse. Alors venez faire connaissance avec le monde de la Nouvelle-Europe, qui a beaucoup d'atouts pour nous séduire...

Le rideau se lève...

... Sur un monde parallèle presque identique au nôtre, du moins tel qu'il était aux alentours des années 1865-1870. Ici comme sur notre terre, la Grande-Bretagne règne sur un empire sur lequel le soleil ne se couche jamais ; la France est la patrie de l'élégance et de la douceur de vivre ; la Prusse est peuplée de vilains militaristes qui défilent au pas de l'oie en attendant le jour où ils pourront unir l'Europe sous leur botte ; au sud, l'Autriche-Hongrie commence à se désagréger ; à l'est, la Russie tsariste a déjà des allures totalitaires, avec sa police secrète, ses espions et ses bagnes sibériens. Sur les trônes de ces pays, sont installés les mêmes souverains, servis par les mêmes ministres. Les conditions sociales sont à peu près les mêmes, avec une révolution industrielle triomphante, des chemins de fer partout, le télégraphe, les premières applications industrielles de l'électricité...
Mais... une mer coupe l'Europe en deux, des Pays-Bas à la Bavière. Mais... les elfes, les nains et les êtres-fées sont partout, plus ou moins bien intégrés à la société humaine. Mais... les dragons existent et se promènent dans les rues déguisés en humains, sans que personne y trouve à redire. Mais... l'Europe est truffée de sociétés secrètes de magiciens et de comploteurs qui se livrent une guerre feutrée, mais sans merci. Mais... la science progresse par bonds anarchiques, au gré de l'inspiration de savants fous. Mais... un puissant groupe d'êtres-fées maléfiques manipule discrètement Bismarck, le chancelier prussien, qui rêve de conquérir le monde. Mais... le capitaine Nemo est un individu bien vivant. Sherlock Holmes aussi. Et tous les autres personnages de la littérature de l'époque également.
Bienvenue en Nouvelle-Europe !

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie
L'univers, la façon de le présenter, la qualité de la traduction.

On regrette
L'austérité de la deuxième partie des règles.

On espère
Des tas de suppléments !

Tom Olam, sa vie, son œuvre

Il était une fois un graphiste californien, un certain Tom Olam, qui vivait une petite vie tranquille sur notre terre, à notre époque. Un jour, alors qu'il visitait un des châteaux du roi Louis II de Bavière, le sol s'ouvrit sous ses pieds. Il se retrouva projeté dans l'univers délirant de la Nouvelle-Europe. Ses ravisseurs furent très déçus. Ils avaient espéré récupérer une arme secrète, et ils se retrouvaient avec un jeune homme, fort sympathique au demeurant, mais totalement incapable de manier une épée. Qu'importe ! Ils décidèrent de le garder quand même, au cas où il se révélerait utile un jour.
Les cent trente premières pages de *Château Falkenstein* nous présentent l'univers d'« adoption » d'Olam, tel qu'il l'a découvert au cours de ses quatre années de séjour. Cette manière de poser le décor, vu par les yeux d'un terrien, est excellente ! L'ensemble forme un mélange très adroit de petits récits, d'anecdotes et d'articles plus encyclopédiques, et se lit presque comme un roman. Et, en fait, ce n'est pas loin d'en être un. Après tout, il y a un fil conducteur, l'action progresse...
Après bien des aventures, Olam, devenu agent secret au service du roi Louis II de Bavière (qui, dans ce monde, n'est absolument pas fou et a pris la tête d'une coalition antiprussienne), parvint à envoyer ses carnets de voyage à Mike Pondsmith, qui décida de les remettre en forme et de les éditer sous forme de jeu de rôle...

Naissance du Grand Jeu

La seconde partie du livre est consacré au jeu de rôle proprement dit. Ce sont sans doute les premières règles à ne pas avoir été écrites pour des terriens ! En effet, dans notre monde, Olam était un rôliste, et il a décidé de faire partager cette passion à ses nouveaux amis. Après quelques tâtonnements (les passages où Olam, le prince de Galles et le roi de Bavière accouchent dans la douleur d'un système de règles sont particulièrement savoureux !), il parvint à mettre au point le « Grand Jeu », qui fait actuellement fureur dans les salons de Nouvelle-Europe. Il le fit parvenir à un éditeur de jeu de rôle en même temps que ses carnets, ce qui nous permet de le découvrir à notre tour. C'est une jolie genèse, n'est-ce pas ?
Les impératifs technico-culturels des Néo-Européens se font d'ailleurs sentir. Ainsi, le jeu ne comprend pas de feuille de personnage. A quoi bon en proposer une dans un monde qui ignore les photocopieuses ? Et surtout, le système fonctionne avec des cartes, et pas avec des dés (jouer aux dés est un passe-temps réservé à la plèbe, alors que les cartes sont un loisir noble).

Une création simplissime

La création de personnage est on ne peut plus simple : le joueur choisit une profession dans une liste (très complète !) ou en imagine une. Le choix est vaste, du diplomate à l'explorateur, en passant par des panoplies beaucoup plus exotiques comme le lutin ou le dragon polymorphé en humain... Chaque profession est accompagnée de suggestions de talents, plus parfois un petit pouvoir magique (pour les êtres-fées). Les talents sont, tout simplement, des compétences : des choses que votre personnage sait faire.
Il ne vous reste plus qu'à décider dans quels talents vous êtes doué (vous avez le droit de prendre un talent Exceptionnel, quatre Bons, et un Faible pour compenser. Les autres seront considérés comme Moyens). La partie technique de la création de personnage est alors terminée.
Il ne reste plus qu'à faire le plus important : lui créer un passé et des ambitions. Un peu comme dans *Ambre*, le joueur doit répondre à un questionnaire. En une vingtaine de questions, il est possible de faire le tour d'une personnalité... En tout cas suffisamment pour obtenir un personnage jouable.
Même une fois le jeu commencé, vous n'en aurez pas fini avec l'écriture. Les règles insistent beaucoup sur la nécessité de prendre des notes, et si possible de les présenter de manière un peu « littéraire », par exemple sous forme de journal intime. Bonne idée, même si cela représente un peu de travail supplémentaire pour les joueurs...

Falkenstein

Et je rajoute un valet de Trèfle !

Le système de *Falkenstein* n'utilise pas de dés. Tout comme *miles Christi*, paru récemment, il fonctionne avec des cartes à jouer (des jeux de 54 cartes classiques). Chaque talent est qualifié par un adjectif (Faible, Moyen, Bon, Excellent, Exceptionnel, Extraordinaire) et est associé à une « couleur » de cartes (Carreau, Cœur, Pique, Trèfle). Chaque adjectif correspond à une valeur chiffrée (Faible vaut 2, Moyen 4, Extraordinaire 12...).

Au début de la partie, chaque joueur reçoit quatre cartes. Lorsqu'il tente une action, il peut jouer une carte. La valeur de celle-ci est alors ajoutée à celle de son talent, et on compare le total à un niveau de difficulté. Si le résultat est supérieur ou égal à la difficulté, l'action est réussie, sinon elle est ratée. Les cartes ont leur valeur affichée, sauf les figures (le valet vaut 11, la dame 12 et le roi 13) et l'as (qui vaut 14).

Sur ces bases simplissimes (qui occupent quatre pages, pas davantage !) viennent se greffer pas mal de petites subtilités et quelques complications. Entre autres, les talents sont associés à une couleur de carte. Par exemple, si le joueur utilise un talent lié à Pique et qu'il joue un Cœur, cette carte ne vaudra que 1, même si c'est un roi...

Le combat fonctionne sur les mêmes bases, avec quelques raffinements complémentaires. Ici les points de vie s'appellent des points de santé. Les armes infligent des dommages fixes en fonction de la qualité de la réussite de l'attaque. A 0 point de santé, le personnage sombre dans l'inconscience.

A noter que, à l'opposé de la mode actuelle des systèmes de combat meurtriers, les personnages sont vraiment très résistants : même arrivés à un score de Santé négatif, ils reprendront connaissance tôt ou tard (sauf si le meneur de jeu estime qu'il est dans l'intérêt de l'histoire qu'ils périssent, ce qui n'arrive pas tous les jours). Cela cadre tout à fait avec l'ambiance « héroïque » du jeu...

Tant que nous sommes dans les combats, signalons l'existence de règles de duel très intéressantes, et suffisamment souples pour être exportées dans d'autres systèmes de jeu.

Magie de couleur

La sorcellerie est présente dans le monde de *Château Falkenstein*, mais les magiciens sont assez différents des classiques lanceurs de boules de feu... La magie est sans doute le domaine le plus ouvert du jeu, et c'est aussi celui sur lequel des informations complémentaires seraient le plus nécessaires. Pour l'instant, disons juste que la sorcellerie est puissante, modulable presque à l'infini, mais dangereuse pour le lanceur. Par ailleurs, elle exige beaucoup de temps : plusieurs minutes pour lancer un sort simple, des heures pour un sortilège complexe. Il est possible de puiser dans sa propre énergie vitale pour accélérer le processus, mais c'est mortellement dangereux...

Techniquement parlant, il y a quatre grandes familles de sorts, associées aux quatre couleurs d'un jeu de cartes. Chaque sort à un « coût », analogue au niveau de difficulté d'une action. Les règles sont très proches du système de simulation principal, en dépit de quelques ajouts secondaires. Par ailleurs, les sorciers n'utilisent pas le même jeu de cartes que les autres personnages.

Il faut aussi mentionner les pouvoirs des êtres-fées, qui sont beaucoup plus ciblés que la magie proprement dite, mais aussi beaucoup plus fiables.

Machines infernales et folles inventions

Dernier chapitre des règles, mais non le moindre, celui qui est consacré aux véhicules, armes et autres gadgets démentiels. Le système est très synthétique, mais parfaitement clair et jouable. En gros, il est possible d'inventer n'importe quoi et produisant n'importe quels effets, du rayon de la mort à la montre-bracelet, mais plus l'appareil est compliqué, plus il faudra de temps et d'argent. Conformément à l'esprit du XIX[e] siècle, les règles insistent beaucoup sur l'aspect esthétique des inventions. Tant qu'à faire un sous-marin, autant savoir qu'il est en tôle boulonnée, avec des hublots de cristal et une défense de narval, non ?

De l'action et de l'héroïsme !

Ce monde semble avoir été taillé pour des héros plus grands que nature. Et c'est exactement ce que vont être les personnages. Les passages réservés au MJ décrivant la manière de gérer une aventure sont tout à fait explicites à cet égard.

Les PJ doivent être confrontés à des menaces terrifiantes, les méchants doivent avoir la tête de l'emploi, les héroïnes doivent s'évanouir aux moments les plus inopportuns, les bases secrètes doivent exploser à la fin de l'aventure, et ainsi de suite. Comme on l'a vu plus haut, si le MJ ne veut pas les liquider, les personnages (PJ et PNJ !) sont à peu près indestructibles, mais cela n'empêchera pas le vil traître de ligoter l'héroïne sur des rails de chemin de fer, et d'attendre en ricanant que passe le train...

Je ne suis pas certain que jouer dans cet esprit reste drôle longtemps, mais pendant les premières parties, c'est un régal ! Et, si vous finissez par vous lasser, rien ne vous empêchera de revenir à des aventures plus classiques et plus meurtrières. Le système de jeu est suffisamment souple pour tolérer quelques aménagements.

Ramage et plumage

Sur le plan de la maquette, pas de surprises : elle est exactement conforme à celle de la version originale. Autrement dit, la première moitié du jeu (le background) est somptueuse, sur papier glacé, avec force couleurs et de splendides illustrations pleine page... et le reste (les règles du jeu) est en noir et blanc, sur un papier mat, avec une mise en page plus austère et des illustrations moyennes. Le moins qu'on puisse dire est que le contraste est saisissant !

En revanche, la traduction mérite un coup de chapeau. Elle est bien faite, avec des efforts d'adaptation (notamment dans le chapitre sur l'argot) et un « rendu » tout à fait savoureux des dialogues d'époque. Par ailleurs, André Dehó Neves, le traducteur, a substitué une bibliographie française à celle de la version originale. Voilà une excellente idée !

Conclusion

J'aime ce jeu ! A titre tout à fait personnel, le mélange de XIX[e] siècle flamboyant, de délire scientifique et de génies du mal m'a toujours fasciné. D'autres apprécieront davantage la présence d'êtres-fées et de dragons ou la magie. Et puis surtout, je m'incline bien bas devant le tour de force qu'a dû représenter l'écriture de *Château Falkenstein*.

Reste quand même une question angoissante. Jusqu'ici, tous les jeux à thème steampunk ou orienté « XIX[e] siècle à la Jules Verne » ont connu un succès d'estime, manière polie de dire qu'ils se sont mal vendus. Falkenstein réussira-t-il à inverser la tendance ? Je le souhaite, mais la quasi-absence de suppléments américains (un seul paru, en un peu plus d'un an) ne me rassure guère...

Tristan Lhomme

FICHE TECHNIQUE

Un jeu de rôle publié en français par Descartes Editeur, sous licence R. Talsorian.
***Auteur* : Michael Pondsmith**
***Illustrateurs* : William C. Eaken, Mark Schumann, Gloria Yuh Jenkins et Erik Hotz.**
***Traducteur* : André Dehó Neves**
***Présentation* : un livre à couverture cartonnée de 224 pages.**
***Indispensable pour jouer* : un paquet de 54 cartes classiques pour l'ensemble des joueurs et un autre pour le MJ.**
***Prix* : 249 F.**

A qui s'adresse ce jeu ?

Si vous aimez la simplicité.



Si vous aimez les jeux oniriques, baroques.



Si vous aimez un background bien décrit.



Si vous aimez les jeux à grand spectacle où les actions héroïques sont possibles.



Jeu de rôle

FICHE-JEU

Changeling



Pari tenu ! Quatre ans après la sortie de *Vampire*, White Wolf clôt en beauté la série du Monde des Ténèbres. Dans *Changeling*, le cinquième et dernier volet, la lutte pour la survie reste au programme, mais ici l'ennemi s'appelle la Banalité...

Peter Pan revient, et il n'est pas content !

Il était une fois un monde de cauchemar, grouillant de vampires punks, de loups-garous néo-indiens, de mages mégalomanes et de fantômes trafiquants d'âmes. Disons-le tout de suite, les changelings représentent une grosse bouffée d'air frais au milieu de toutes ces horreurs, même s'ils ont aussi leurs côtés noirs.

Il est très difficile de définir en deux mots ce qu'est un changeling. Dans l'absolu des définitions, ce sont des créatures doubles : des fragments de rêves conscients, enfermés dans un corps humain. Jolie idée, mais un peu abstraite... D'un point de vue bassement terre-à-terre, ce sont des lutins, des trolls, des satyres et autres bestioles féeriques (en tout neuf « familles », allant du petit diablotin carnivore au grand elfe majestueux), coincés dans notre monde, où ils survivent comme ils peuvent au milieu d'humains qui ne croient plus en eux.

La présentation de l'histoire et de la culture des changelings est, de très loin, la partie la plus intéressante du jeu. C'est un étrange mélange de tradition chevaleresque et de brutalité moderne... Entre les conflits raciaux, l'opposition entre la cour visible et son homologue invisible, et la « lutte des classes » entre nobles et roturiers, il y a de quoi s'occuper. Mais malgré un court scénario d'introduction, il faudra sans doute attendre la parution des premiers suppléments pour pouvoir apprécier pleinement l'esprit du jeu.

Un univers hostile...

Pour une fois, cette expression est à prendre au pied de la lettre. L'univers, et tout particulièrement le psychisme humain, a du mal à accepter l'existence des changelings. En fait, leur pire ennemi est un concept : la Banalité.

Tout, dans notre culture, sert la Banalité, que l'on pourrait définir comme un mélange de bon sens, de résignation et d'habitude. Les enfants qui cessent de croire au Père Noël renforcent la Banalité, tout comme les adultes qui se résignent à se marier et à élever une progéniture au lieu de vivre leurs rêves de jeunesse... La Banalité est partout, écrasante et omniprésente. Elle a aussi des serviteurs conscients, qui veulent construire un monde normalisé, sans créativité, sans rêves... et donc sans changelings.

En effet, les rêves sont la seule défense des changelings, qui font partie du Dreaming (quelque chose comme la somme de tous les songes et de tous les mythes de l'humanité). Ils ont physiquement besoin d'être proches de sources de Dreaming. C'est pour cela qu'on les trouve souvent en compagnie d'artistes, de rêveurs ou d'enfants.

La pire des choses qui puisse arriver à un changeling est de succomber à la Banalité. Dans ce cas, il perd contact avec le Dreaming et devient – effroyable destin – un humain ordinaire, utile, productif et bien intégré. Mais il peut aussi s'immerger si profondément dans le Dreaming qu'il en devienne fou. Ces deux dangers sont au moins aussi omniprésents ici que l'est la démence dans L'appel de Cthulhu.

Pas de magie sans cartes ?

Gros point noir du jeu : la magie se joue avec des cartes... qui bien sûr ne sont pas fournies et ne sont disponibles qu'en petites pochettes très chères. Le côté « collectionnite » que cela induit fait inévitablement grimper le prix du jeu, ce qui est très dommage. Il y a bien des « suggestions de règles » pour remplacer les cartes par des dés, mais elles ont un petit côté inachevé, du genre « et pour ça, vous n'aurez qu'à faire un tableau ».

Cela dit, le système est simple et, avec un peu d'habitude (et une dizaine de pochettes par joueur) il doit tourner assez rapidement.

Chaque enchantement, ou « cantrip », est défini par trois variables : le type d'effet et la nature de la cible, qui sont tout à fait classiques,... et le « bunk », qui l'est beaucoup moins. On pourrait traduire « bunk » par « corvée » ; c'est une petite condition matérielle idiote à remplir si le changeling veut que son sort réussisse. Cela va de « casser un objet de valeur » à « manger une bougie », en passant par « hurler de toutes vos forces ». Ça, ça colle tout à fait pour les lutins, à la rigueur pour les Toons, mais plus guère pour les elfes, que les autres chapitres nous définissent à longueur de pages comme « nobles et dignes ». Mais bon, c'est la seule grosse sottise du jeu...

Système de série

A part pour la magie, les règles sont rigoureusement identiques à celles des autres jeux de la série. Les personnages sont définis par neuf caractéristiques et une trentaine de compétences ; toutes notées de 1 à 5.

Pour résoudre une action, on lance autant de dés que l'on a de points dans une combinaison caractéristique + compétence, et l'on compare le résultat à un facteur de difficulté. Si l'un des dés au moins a obtenu un chiffre supérieur au facteur de difficulté, c'est réussi. Sinon c'est raté.

L'ensemble est simple, vite expliqué et relativement facile à appréhender, même pour des débutants complets. Il y a assez d'options pour occuper un moment les amateurs de simulation, mais le cœur de la mécanique tient en six pages, et suffit largement pour simuler la plupart des actions.

Alors, content ?

A la première lecture, *Changeling* est passablement déconcertant. Par certains de ses concepts, il évoque beaucoup *Scales* et *Nephilim* (en bien moins sérieux !). Sous d'autres aspects, il est extrêmement original. Comme souvent chez White Wolf, à la lecture, on a l'impression de voir un gros paquet d'idées liées par un « fil rouge ». Le tri entre bonnes et moins bonnes idées s'effectuera sans doute au fil des suppléments, comme dans les autres jeux de la gamme... D'ici là, les fans de lutins et les aficionados du Monde des Ténèbres peuvent craquer en toute confiance, il y a déjà largement de quoi les satisfaire !

Tristan Lhomme

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

La qualité générale du jeu, la présentation.

On regrette

Le système de magie avec cartes à collectionner ; que ce soit le dernier jeu de la série !

FICHE TECHNIQUE

Un jeu de rôle édité en américain par White Wolf. *Auteurs* : Sam Chupp, Ian Lemke et Mark Rein•Hagen, plus tout le reste de l'équipe White Wolf.
Illustrateurs : Henry Higgenbotham (couverture), Tony Diterlizzi (illustrations pleines pages) et l'équipe White Wolf. *Présentation* : un livret de 290 pages à couverture souple.
Obligatoire pour jouer : des dés à 10 faces. L'achat par chaque joueur d'une dizaine de pochettes de « Cantrips Cards » est fortement conseillé.
Prix : environ 180 F (plus environ 19 F par pochette de 10 cartes).



ROCAMBOLE
LA BOUTIQUE DES JEUX DE SIMULATION
JEUX DE RÔLES
JEUX DE PLATEAU
JEUX DE CARTES À COLLECTIONNER
WARGAMES
OSPREYS
FIGURINES
À PARTIR DE CET AUTOMNE
36 RUE DE LA DEF
LILLE
Tel.:20 55 67 01
(à vingt mètres de l'ancien magasin, trottoir d'en face)
ouvert de 10h à 12h30 et de 14h à 19h, fermé dimanche et lundi matin
PRESSE SPÉCIALISÉE
ARMES ANCIENNES
T-SHIRTS
ALCHEMY
FORUM DE JEU PERMANENT
DÉMOS MERCREDI ET SAMEDI
NOUVEAU RAYON DE ROMANS : HISTORIQUES S.F HEROIC FANTASY
SOLDES JUSQU'À -60% SUR DE NOMBREUX PRODUITS
LILLE
CHANGEMENT D'ADRESSE !

La Nouvelle République :

Une autre époque pour Star Wars

Renouveler de façon cohérente l'univers de *La guerre des Étoiles* était une gageure, mais l'écrivain Timothy Zahn l'a menée à bien au travers de trois romans ayant pour thème la Nouvelle République. West End Games, l'éditeur du jeu *Star Wars*, lui a aussitôt emboîté le pas, offrant ainsi la possibilité aux rôlistes de vivre des aventures originales dans une galaxie qu'ils croyaient connaître. Présentation d'une nouvelle époque...

Quand blanc et noir virent au gris

On a souvent reproché à la saga de *La guerre des Étoiles* son parti pris emprunt de manichéisme : Bien contre Mal, Alliance contre Empire, Lumière contre Côté obscur, etc. Dans le cadre d'une conflagration riche au plan de la symbolique, une telle opposition primaire se justifiait, mais les joueurs finissaient généralement par se lasser de tirer sur des troupes de choc servies sur un plateau. Beaucoup se sont alors tournés vers des « campagnes parallèles », dans lesquelles les Impériaux ne jouaient qu'un rôle de second plan. Ce choix ne pouvait toutefois être qu'un pis-aller, la galaxie étant toujours déchirée par la guerre. Mais depuis la victoire d'Endor, les choses ont pu changer.

Le triomphe de la Rébellion n'a pas conduit à une paix totale. Les défenseurs de l'Ordre Nouveau sont parvenus à conserver un quart des mondes qu'ils contrôlaient du vivant de Palpatine, et n'ont pas abandonné le secret espoir de rendre un jour à l'Empire sa grandeur passée. La jeune Nouvelle République, de son côté, ne dispose pas des moyens qui lui permettraient de restaurer la sécurité galactique et les routes de l'espace ne sont pas sûres. Les anciens « combattants de la liberté » découvrent par ailleurs dans leurs rangs des individus qui ne sont pas exclusivement motivés par le bien commun, alors que les Impériaux, privés de la toute puissance à laquelle ils s'étaient habitués, doivent apprendre à se montrer plus « humains » pour ne pas accroître le nombre de leurs ennemis.

L'Alliance : une victoire au goût amer

Installé à Coruscant, l'ancienne planète-capitale de l'Empire, le Conseil de la Nouvelle République est en proie à des tiraillements incessants. Plusieurs représentants convoitent des postes importants et sont prêts à tout pour défendre les intérêts de leur peuple. Mon Mothma, qui dirige le nouveau régime, doit user de la moindre de ses ressources pour maintenir la cohésion d'un univers aux innombrables cultures, souvent antagonistes.

Ackbar, le commandant en chef des forces républicaines, n'est pas mieux loti. Sa nomination a suscité la méfiance de nombreux individus qui ne voient en lui qu'une sorte de croisé sans cause. Leia a épousé Yan Solo dont elle attend des jumeaux, et elle a bien du mal à concilier ses obligations de future mère avec les impératifs politiques du moment. Luke Skywalker est rongé par le doute, et la perspective d'être le premier d'une nouvelle lignée de jedi ne suffit plus à donner un sens à sa vie.

L'Empire : des lendemains incertains

Palpatine disparu, l'Empire a frôlé l'éclatement complet. Rongé par les complots et les conflits de succession, il ne contrôle plus qu'un quart de son ancien territoire. Mais, si les holomédias républicains laissent entendre qu'il ne représente pas une grande menace, il y a fort à parier que le dragon pourrait se réveiller bientôt. Le Grand Amiral Thrawn, un tacticien de génie, semble destiné à rassembler derrière lui tous les nostalgiques de l'ère de l'oppression. Il ne possède pas encore les armes nécessaires à la reconquête, mais il est bien décidé à se les procurer.

La galaxie : connue ou inconnue ?

Au plus fort de la guerre, beaucoup de jeunes colonies ont été « oubliées » par les deux camps. Elles se sont développées de manière autonome et ignorent tout de la situation politique actuelle. Diverses planètes se sont en outre tenues à l'écart du conflit afin d'échapper à l'embrasement général et considèrent avec méfiance les Impériaux déchus et les anciens Rebelles en quête d'une nouvelle respectabilité. Les éclaireurs de la Nouvelle République ont donc fort à



West End Games s'est lancé dans l'aventure de la Nouvelle République, permettant ainsi aux rôlistes fans de Star Wars *de découvrir l'univers développé dans les romans de Thimoty Zane.*

Univers officiels et autorisés

Pour ce qui concerne *La guerre des Étoiles*, tout ce que dit George Lucas a valeur de parole d'évangile, le reste n'étant que supputations ou conjectures. En clair : le créateur de la saga se réserve tous les droits de décider seul de l'avenir de son œuvre. Cela n'a pas empêché certains auteurs, tels Timothy Zahn, d'imaginer des développements possibles à l'épopée. Ceux-ci, bien qu'ayant reçu l'aval de Lucasfilm Ltd, ne peuvent toutefois pas être considérés comme « officiels », car Lucas peut très bien décider un jour de donner sa propre version de l'histoire. En plus de la Nouvelle République, deux autres époques méritent particulièrement l'attention des joueurs de *Star Wars*...

- ***Dark Empire* est une BD en six volumes (regroupés en deux pour l'édition française réalisée par Dark Horse France). L'histoire se passe entre six et dix ans après la bataille d'Endor et raconte comment un clone de l'Empereur va tenter de reprendre le contrôle de la galaxie. Pour *Star Wars*, WEG a publié un *Dark Empire Sourcebook* qui devrait être prochainement traduit en français.**
- ***Shadows of the Empire* fera l'objet, l'année prochaine, d'une grande opération promotionnelle aux États-Unis : roman, BD, jeux informatiques (pour PC et la nouvelle console Nintendo Ultra-64), cartes à collectionner, etc. Ce récit a pour cadre la période comprise entre *L'Empire contre-attaque* et *Le retour du Jedi*.**

faire pour renouer le contact avec les mondes perdus, et les diplomates doivent se démener pour se gagner les bonnes grâces des peuples « neutres »*. Pour ne rien arranger, les hommes de l'Empire tentent également de leur côté de grappiller quelques miettes d'un univers qui leur a presque échappé.
Dans les bas-fonds, depuis la mort de Jabba, la pègre galactique a prospéré de manière anarchique, mais un aventurier du nom de Talon Karr-de ambitionne maintenant de reprendre en main les affaires du Hutt. En attendant, de nombreux hors-la-loi ont adopté un profil bas et s'occupent exclusivement de leurs petites affaires (les contrebandiers, notamment).
La galaxie de la Nouvelle République est très différente de celle de la Vieille République. Meurtrie par une interminable guerre, elle peut à tout instant basculer dans le chaos, et ses habitants se demandent bien de quoi demain sera fait.

Jouer au temps de la Nouvelle République

La nouvelle donne politique qui régit désormais son univers confère à *Star Wars* une maturité qui lui faisait jusqu'alors défaut. S'il est toujours envisageable de jouer des scénarios purement épiques, les meneurs de jeu expérimentés ont désormais aussi la possibilité de concevoir des campagnes plus consistantes en tirant parti d'un contexte riche en possibilités de toutes sortes. Jusqu'à présent les joueurs savaient que, quoi qu'ils fassent, la Rébellion gagnerait la bataille d'Endor. Maintenant, ils vont apprendre à redouter le pire…

Jean Balczesak

** C'est la situation exploitée dans le scénario « Statue » quo à Sluis Van (voir l'encart scénario page 52), qui sert d'introduction à l'univers Nouvelle République.*

Infos

● La trilogie de *La croisade noire du Jedi fou* (*L'héritier de l'Empire*, *La guerre des Jedi* et *L'ultime commandement*), de Timothy Zahn, sort en octobre sous la forme d'un volume de la collection Omnibus publiée par les Presses de la Cité. La même collection proposera également un tome regroupant les trois « novélisations » des films de la série, accompagné d'un épais dossier sur *La guerre des Étoiles*.
● *L'héritier de l'Empire*, le premier tome de cette même trilogie, est également disponible sous la forme d'une bande dessinée éditée par Dark Horse France, due au talent de Olivier Vatine, Frédéric Blanchard (voir les illustrations des pages suivantes) et Mike Baron.
● Les suppléments Nouvelle République publiés par Descartes seront : *Guide galactique n°2 : Éclaireurs* (octobre), *Le guide de l'héritier de l'Empire* (début 96).
● Dernière minute : Timothy Zahn a annoncé qu'il travaillait actuellement sur la suite de *La croisade noire du Jedi fou*.



Aide de jeu pour Star Wars

Arrière-plan étoilé

L'univers de *La guerre des Étoiles* n'est pas fait que de héros et de combats épiques. Il est également constitué d'une profusion de détails qui lui confère sa crédibilité. Voici quelques « éléments secondaires » inspirés de la BD « L'héritier de l'Empire », que vous pourrez employer comme points de départ pour des scénarios Nouvelle République. Et pour le plaisir des yeux, les illustrations se sont échappées du carnet de croquis de Frédéric Blanchard !

Major Andrew Thomas « Dirty » Cohnely

Descendant d'une famille de représentants de l'ordre, cet homme athlétique d'une cinquantaine d'années a fait partie de l'Office impérial des investigations criminelles. Des états de service irréprochables couplés à un remarquable sang-froid lui ont valu la médaille d'honneur de l'Empire, et de gravir rapidement les échelons de la hiérarchie. Sa fulgurante carrière s'est toutefois achevée le jour où, alors qu'il enquêtait sur la Camarina Connection – une organisation spécialisée dans le trafic de pentabenzedralyne – il découvrit que les activités de ce gang étaient couvertes par le pouvoir en place. Écœuré, il démissionna peu après le « suicide » du conseiller Wan Tyrama, pour prendre la direction du service de sécurité de l'astroport 16 d'Abregado Rae, une obscure petite planète corporatiste de la Bordure extérieure. Trahi par un Empire corrompu, et hostile à une Rébellion symbolisant pour lui le désordre et l'anarchie, Cohnely n'est plus qu'un homme aigri vivant seul avec « Jabba Gluant », une limace géante originaire de Dagobah. Coincé entre une bureaucratie étouffante et un travail fastidieux, il s'adonne désormais à l'alcool et au cynisme le plus désabusé. La création d'une « Force de sécurité galactique de la Nouvelle République » pourrait cependant bien faire revivre l'homme de jadis…

A propos des Globlours

Data 24 : 54 : 41/454-214/Bordure extérieure/Tin.45/FGN/Fleitcher
« Faut-il interdire les Globours de casino ?
C'est la question qu'il convient de se poser après les événements survenus dans un casino d'Abregado Rae le mois dernier. Jugez plutôt : Monsieur Azrahël, un Globlour originaire d'Amistophane VI, s'était rendu à *L'Étoile de la Chance* où

Major Andrew Thomas Cohnely

Type de personnage : chef de la sécurité
Loyauté : envers la Loi et l'Ordre
Taille : 1,80 m
Race : humain
Sexe : masculin
Monde d'origine : Coruscant
Âge : la cinquantaine
Citation : « Mon devoir est de faire respecter… Bah ! Quelle blague ! »
DEXTÉRITÉ 3D, Blaster 5D, Esquive 5D, Grenade 3D+1, Parade Armes Blanches 3D+2, Parade Mains Nues 4D.
SAVOIR 4D, Bureaucratie 5D, Cultures 5D, Connaissance des Lois 6D, Illégalité 5D, Intimidation 4D+1, Maintien de l'Ordre 6D, Races Extraterrestres 4D+2, Survie 5D, Systèmes Planétaires 4D+2, Volonté 5D.
MÉCANIQUE 2D, Astrogation 3D+1, Canons de Vaisseau 3D, Équitation 3D, Pilotage de Véhicules (quels qu'ils soient) 5D+1.
PERCEPTION 4D, Commandement 5D, Discrétion 4D, Dissimulation 4D, Falsification 4D+2, Investigation 6D+1, Persuasion 4D, Recherche 5D+2.
VIGUEUR 3D, Combat Mains Nues 5D, Natation 4D, Résistance 5D.
TECHNIQUE 2D, Premiers Soins 4D, Prog./Rép. d'Ordinateur 3D+2, Réparation d'Armes de Vaisseau 3D+1, Réparation de Blaster 4D, Réparation de Chasseur Stellaire : WR-452 4D, Sécurité 4D+2.
Sensible à la Force : non
Points de Force : 2
Points de Côté obscur : 0
Points de Personnage : 17
Déplacement : 10
Équipement : pistolet-blaster lourd à crosse de nacre (5D), casque de protection (+1D énergie, +1D physique, tête seulement), veste protectrice (+1D énergie, +1D physique, torse et dos seulement), communicateur, bouteille d'alcool.

▷



Major Andrew Thomas Cohnely

Les 50 membres du service de sécurité de l'astroport 16 d'Abregado Rae (S3)

Toutes les caractéristiques à 2D sauf : DEXTÉRITÉ 3D, Blaster 4D+2, Parade Mains Nues 3D+1, Maintien de l'Ordre 4D, Investigation 3D+1, Recherche 3D ; VIGUEUR 3D, Combat Mains Nues 4D. Déplacement : 10. Équipement : pistolet-blaster (4D), bâton d'étourdissement énergétique (VIG+2D, VIG+1D sans le choc électrique), casque de protection (+1D physique, +1D en énergie).

il a gagné la coquette somme de 2 millions de crédits… tout en suçant nonchalamment des sucres d'orge. Mais, au bout de quelques heures, l'heureux joueur s'est brusquement effondré, terrassé par ce que d'aucuns ont cru être une violente crise émotionnelle. Aussitôt conduit à l'hôpital le plus proche, il est resté plus de trente heures dans un coma profond. C'est alors que, par pure routine, le chef de la sécurité du secteur – le major Cohnely – décida d'ouvrir une enquête. En consultant la base de données du célèbre xénobiologiste J.-C. Barnard de l'Université de Coruscant III, il découvrit rapidement le pot aux roses : loin d'être une innocente victime de Dame Fortune, le Sieur Azrahël n'était, au contraire, qu'un vulgaire escroc…

Contacté par nos soins, le professeur Barnard a bien voulu nous éclairer à notre tour. Les Globlours, nous a-t-il dit, possèdent un système nerveux extrêmement complexe et un pouvoir psychique des plus intéressants : la « vision de l'avenir » ! Ce talent ne peut toutefois pas être déclenché naturellement, une enzyme sécrétée par une glande neuro-spinovégétative – la plasmatine – l'inhibant totalement en temps normal. Il faut pourtant savoir qu'on peut bloquer le processus de sécrétion par un apport massif de glucose. Bref, on comprendra qu'Azrahël n'ait pas eu de mal à deviner les bons résultats de la roue rodanienne ! Pourquoi son coma ? Tout simplement parce que le manque de plasmatine provoque au bout d'un certain temps chez les représentants de cette race l'équivalent d'une catalepsie. Le tricheur a trop présumé de sa résistance, voilà tout !

Dès son réveil, le Globlour indélicat a reconnu les faits et a déclaré : « Je connais actuellement quelques problèmes de liquidités. Quoi qu'il en soit, je préfère maintenant faire une peine de prison plutôt que de regagner ma planète. Notre code d'honneur est en effet très strict quant aux conditions d'utilisation de notre « petit » avantage naturel. Ainsi, seuls les prêtres sont autorisés à employer la Prévision, l'un des piliers fondamentaux de nos dogmes religieux. Cela étant dit, une fois que j'aurai recouvré la liberté, je promets de chercher un travail pour m'amender. Je suis ouvert à toutes propositions… »

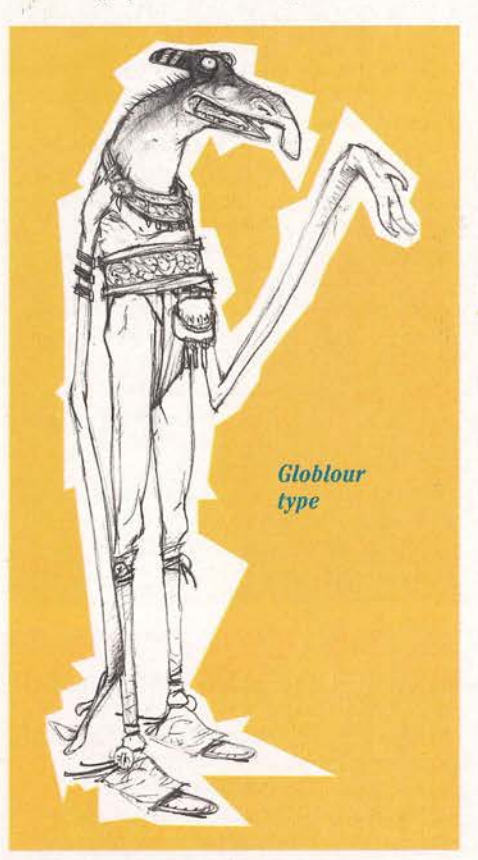
Faut-il alors, en dépit de la proclamation récente sur l'égalité des races de la Charte de la Nouvelle République, interdire les Globlours de casino ? Le nouveau Sénat devrait statuer au plus vite sur ce point… »

Le WR-542 Étoile filante

Destinés à servir de navettes de transport rapide, les appareils de classe Étoile filante fabriqués par Sienar Astronautique doivent leur nom à leur coque plate et profilée qui leur permet de « piquer » à travers les hautes couches atmosphériques d'une planète (un observateur au sol pouvant alors confondre les gerbes de flammes provoquées par la rentrée dans l'atmosphère avec un phénomène naturel). Remplacés depuis par les navettes impériales, plus spacieuses, les WR-542 n'en restent pas moins des vaisseaux fort appréciés des gens pressés et de la Rébellion qui les utilise couramment pour des missions de courrier ou de repérage. Ces modèles disposent d'un ordinateur de bord à pensée cognitive avec système vocal intégré. Ce cerveau électronique très performant a été spécialement conçu afin de procéder à des recherches et analyses dans un domaine précis (lois galactiques, droïds, chimie, etc.). Changer la base de données et reprogrammer cet ordinateur coûte en moyenne de 100 à 10 000 crédits (fichier informatique de 1D à 7D, voir page 6 du *Manuel d'instruction du général Cracken*) et prend 6d6 heures.

Le Hearst et Freedom Galactic News

Le *Hearst* est un amas de tôles plus ou moins bien rafistolées, qui il y a soixante-dix ans portait le nom de « transporteur spatial ». Son aménagement intérieur tranche toutefois avec son aspect extérieur délabré… Fonctionnel et rutilant, il comprend, en plus des dix chambres individuelles (avec douche et toilettes !) : une cuisine, une salle de repos, un petit studio d'enregistrement avec banc de montage audio-holo dernier cri, un ordinateur doté d'une importante base de données (5D) et un vaste hangar abritant quan-



Globlour type

Globlour type

Dés d'attributs : 12D
Attributs Minimum/Maximum
DEXTÉRITÉ 1D/2D+2
SAVOIR 2D/3D
MÉCANIQUE 2D/3D
PERCEPTION 2D/4D
VIGUEUR 1D+1/2D+2
TECHNIQUE 1D+1/4D
Déplacement : 10/12
Taille : 2 m
Sensible à la Force : oui
Talent spécial : Prévision : Un Globlour peut « voir l'avenir » sur une période maximum de 2d6 minutes. Cette clairvoyance ne concerne que le lieu où il se trouve, à l'exclusion de toutes les zones cachées à sa vue. 1d6x10 minutes plus tard, le Globlour sombre dans une profonde catalepsie durant 2d6 x 2d6 heures.
Facteurs narratifs : Originaire d'une petite planète de la Bordure extérieure sans attrait particulier, la société globlour a une structure primitive de type communautaire.
Elle est dirigée par des grands prêtres qui utilisent leurs pouvoirs pour le bien-être de tous. Cette civilisation venant tout juste d'accéder à l'âge spatial, ses membres sont encore assez peu répandus dans la galaxie.

WR-542

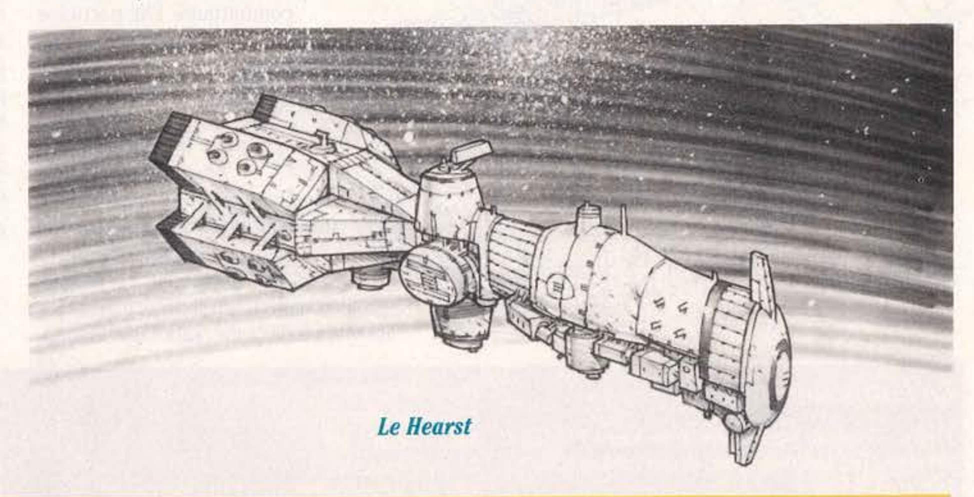
Engin : mini frégate de liaison rapide WR-542 de classe Étoile filante fabriqué par Sienar Astronautique
Type : vaisseau de liaison rapide
Échelle : chasseurs stellaires
Longueur : 35 mètres
Compétence : Pilotage de chasseur stellaire : WR-542
Équipage : 1
Passagers : 3
Capacité de la soute : 100 tonnes métriques, 50 mètres cubes
Autonomie : 2 mois
Multiplicateur d'hyperpropulsion : x1/2
Hyperpropulseur de secours : x11
Navordinateur : oui
Maniabilité : 1D
Vitesse spatiale : 4
Vitesse atmosphérique : 415 ; 1200 km/h
Coque : 5D
Écrans : 1D
Senseurs :
– Passif : 10/0D
– Détection : 25/1D
– Recherche : 40/2D
– Focalisation : 2/3D
Armes :
– 2 canons-lasers (asservis)
Arc de tir : tourelle
Servant : pilote
Compétence : Canons de vaisseau
Ordinateur de visée : 2D
Portées spatiales : 1-3/12/25
Portées atmosphériques : 100-300/1 200/2 500 mètres
Dommages : 5D

tité d'objets hétéroclites et des monceaux de pièces détachées qui feraient pâlir d'envie un Squib. En dépit des efforts incessants du mécano de bord, l'énergie produite par le générateur ne permet pas au vaisseau de se déplacer et de diffuser en même temps un reportage ; bouger ou émettre est donc toujours un choix douloureux pour un organisme dont le credo est « Être là où l'information se produit ».

L'équipage du Hearst

Freedom Galactic News est une association, apparemment contre nature, fondée par des journalistes soucieux de préserver leur indépendance à l'égard des autorités en place. Du fait même qu'elle soit composée de « fortes têtes », l'ambiance qui règne à bord du vaisseau qui lui tient lieu de siège social – le *Hearst* – est très souvent explosive. De pinaillages ridicules en perpétuels petits accrochages, Freedom Galactic News n'en est pas moins devenue en relativement peu de temps une des agences de presse les plus efficaces qui soient. Les rédactions de la galaxie entière s'arrachent comme des banthaburgers tous ses reportages couvrant la vie dans la Bordure extérieure…

- **Willy « Double Star » Shatner**, capitaine aldéranien du genre « Galaxie, frontière de l'infini… », 70 ans. DEXTÉRITÉ 1D+1, Parade Mains Nues 3D, Canne de Combat 5D ; SAVOIR 4D, Affaires 6D, Langages 4D+1, Systèmes Planétaires 5D+1, Volonté 4D+1 ; MÉCANIQUE 2D, Astrogation 4D, Communications 5D, Transports Spatiaux 6D ; PERCEPTION 3D+2, Commandement 5D, Marchandage 4D, Persuasion 5D ; VIGUEUR 1D ; TECHNIQUE 2D, Prog./Rép. d'Ordinateur 4D, Sécurité 4D. Déplacement : 6. Équipement : communicateur, canne de combat (VIG+2), bloc de données. Caractère : paternaliste, fan de la série holo *Migration stellaire*, il considère un peu son équipe comme la famille qu'il a perdue lors de la tragédie d'Alderande.
- **Fred « Long-court » Varley**, navigateur corellien du genre « tchatcheur volubile/dragueur impénitent », 25 ans. DEXTÉRITÉ 2D+2, Blaster 3D+2, Esquive 3D, Parade Mains Nues 4D ; SAVOIR 2D+1, Races Extraterrestres 3D, Survie 4D, Systèmes Planétaires 6D ; MÉCANIQUE 4D, Astrogation 6D, Canons de Vaisseau 4D+1, Communications 5D, Écrans de Vaisseau 4D+1, Senseurs 6D, Transports Spatiaux 5D ; PERCEPTION 3D, Discrétion 2D (eh oui, -1D !), Persuasion 5D (auprès des représentantes du sexe dit faible) ; VIGUEUR 3D, Résistance 3D+1 ; TECHNIQUE 3D, Premiers Soins 4D, Prog./Rép. d'Ordinateur 5D+2. Déplacement : 10. Équipement : communicateur, pistolet-blaster (4D), bloc de données, vêtements à la dernière mode de Coruscant. Caractère : éternel loser et dragueur impénitent, il est à l'origine du surnom de Géraldine (voir plus loin).
- **Anselme « Cambouis » Miclyne**, mécanicien verpine du genre *Têtes brûlées*, 40 ans. DEXTÉRITÉ 1D+1 ; SAVOIR 2D+1 ; MÉCANIQUE 2D+2, Senseurs 5D, Transports Spatiaux 4D ; PERCEPTION 1D+1, Recherche 4D ; VIGUEUR 1D+1 ; TECHNIQUE 3D, Programmation de Droïd 4D, Prog./Rép. d'Ordinateur 5D, Réparation de Droïd 5D, Réparation de Transport Spatial : Classe VI 6D+2. Déplacement : 11. Équipement : communicateur, trousse à outils très mal rangée (chewing-gums, sparadrap, graisse, chiffons…), cigares de Havana XI. Caractère : désagréable envers les étrangers et les autres ; en fait, seuls ses moteurs l'intéressent.
- **Géraldine « Miss Pètesec » Fleitcher**, héritière coruscanienne ayant opté pour la profession de reporter, du genre « prête à tout pour un scoop », 28 ans. DEXTÉRITÉ 3D, Esquive 4D, Pickpocket 3D+1 ; SAVOIR 4D, Affaires 4D+2, Bureaucratie 5D, Cultures 5D, Langages 5D, Races Extraterrestres 5D, Systèmes Planétaires 4D+2, Volonté 6D ; MÉCANIQUE 3D, Communications 6D, Équitation 4D ; PERCEPTION 4D, Commandement 5D, Falsification 4D+1, Investigation 6D, Marchandage 5D+1, Persuasion 6D, Recherche 5D ; VIGUEUR 2D, Natation 3D ; TECHNIQUE 2D, Prog./Rép. d'Ordinateur 4D, Réparation Matériels de Reportage 4D. Déplacement : 10. Équipement : micro-caméra, cartes de presse de tous


Le Hearst

Le Hearst

Engin : cargo classe VI, fabriqué par la Corporation technique corellienne
Type : vaisseau de transport moyen modifié
Échelle : chasseurs stellaires
Longueur : 180 mètres
Compétence : Transports spatiaux : cargo classe VI
Équipage : 4 (2 minimum : pilote et navigateur)
Passagers : 2 normalement (10 pour le _Hearst_)
Capacité de la soute : 2 000 tonnes métriques
Autonomie : 6 mois
Multiplicateur d'hyperpropulsion : x3
Hyperpropulseur de secours : non
Navordinateur : oui
Maniabilité : 0D
Vitesse spatiale : 2
Vitesse atmosphérique : 225 ; 650 km/h
Coque : 1D
Écrans : 1D
Senseurs :
– Passif : 20/0D
– Détection : 30/1D
– Recherche : 40/1D
– Focalisation : 1/1D
Armes :
– Un canon-laser
Arc de tir : tourelle
Échelle : chasseurs stellaires
Servant : pilote
Compétence : Canons de vaisseau
Ordinateur de visée : 2D
Portées spatiales : 1-3/12/25
Portées atmosphériques : 100-300/1 200/2 500 mètres
Dommages : 4D

▷

les secteurs de la galaxie (dont certaines fausses), blaster de poche (3D), bloc de données, rouge à lèvres parfumé à la framboise d'Ozalia IX. Caractère : elle est la tête pensante de l'équipe, malgré son caractère buté et ses perpétuelles disputes avec son père, Graham Fleitcher, qui possède 30 % des médias galactiques coruscaniens.

- **Jérémy de La Rochetaillée**, noble coruscanien (en fait, fils de fermier de Tatooine) du genre « vieux beau de la Haute », 54 ans. DEXTÉRITÉ 2D, Blaster 3D ; SAVOIR 4D, Cultures 5D, Langages 5D+2, Races Extraterrestres 4D+1, Systèmes Planétaires 4D+2 ; MÉCANIQUE 3D, Communications 5D ; PERCEPTION 3D+2, Discrétion 4D, Escroquerie 6D, Investigation 5D, Jeu 4D, Marchandage 6D+1, Persuasion 4D, Recherche 4D ; VIGUEUR 2D+1 ; TECHNIQUE 3D, Réparation de Matériels de Reportage 4D. Déplacement : 10. Équipement : bloc de données, caméra, mini blaster (3D), grande garde-robe. Caractère : reporter mondain, amoureux transi de Géraldine, précieux, enjoué, bref le Max Linder galactique…
- **Tony « Ilm » Bellaroso**, jeune technicien d'origine inconnue du genre « cameraman/ingénieur du son/truquiste/bricoleur de génie », 18 ans. DEXTÉRITÉ 3D+2, Esquive 4D ; SAVOIR 2D+2, Volonté 3D ; MÉCANIQUE 3D, Communications 5D ; PERCEPTION 3D+2, Discrétion 4D+1, Dissimulation 4D, Escroquerie 4D+1, Falsification 4D+2, Persuasion 4D ; VIGUEUR 2D+1 ; TECHNIQUE 2D+2, Effets Spéciaux 5D+2, Programmation de Droïd 3D, Prog./Rép. d'Ordinateur 5D, Réparation de Matériels de Reportage 6D+1. Déplacement : 9. Équipement : communicateur, bloc de données portatif, trousse d'électronicien. Caractère : dynamique, impétueux, orgueilleux, casse-pieds ; il rêve d'une « grande-émission-pour-lui-tout-seul » qui le rendra célèbre.

Membre typique de la Camarina

Toutes les caractéristiques à 2D sauf DEXTÉRITÉ 3D, Blaster 4D+2 ; SAVOIR 2D+2, Volonté 4D+2 ; MÉCANIQUE 2D+2, Communications 3D+2, Transports Spatiaux 3D+1 ; VIGUEUR 2D, Combat Mains Nues 4D ; TECHNIQUE 4D, Démolition 5D, Programmation de Droïd 4D+2, Prog./Rép. d'Ordinateur 4D+2, Sécurité 5D+2. Déplacement : de 7 à 12 selon l'individu. Équipement : au choix du MJ (ex. : le lance-missiles portatif ci-dessous).

Lance-missiles MK6

Modèle **: lance-missiles portable MK6 des Armements Zoltan**
Type **: lance-missiles**
Échelle **: personnages**
Compétence **: Lance-projectiles : MK6**
Munitions **: 6 tirs par chargeur**
Disponibilité **: 4, R ou X**
Cadence de tir **: coup par coup**
Portées **: 5-25/100/ 50**
Rayons de déflagration **: 0-1/3 /5**
Dommages **: 6D/5D/3D (antipersonnel), 5D/ 4D/ 3D (antivéhicule)**
Coût **: 800 crédits, 100 par missile antipersonnel, 200 par missile antivéhicule**

Camarina Connection

Cette ancienne « filiale » des pirates Eyttyrmin Batiiv fut pendant un temps spécialisée dans la production et la diffusion de pentabenzedralyne, une drogue conçue lors de la guerre des Clones pour accroître l'agressivité des combattants. Elle participe aujourd'hui à un vaste plan de déstabilisation élaboré par d'anciens hauts dignitaires impériaux et des affairistes sans scrupules de la Nouvelle République. Ses activités ne se bornent plus à la drogue, mais touchent aussi désormais à des activités telles que : sabotage, kidnapping, espionnage industriel et chantage. Disséminés partout dans la galaxie, ses membres ont tous des motivations qui leur sont propres et appartiennent à toutes les couches de la société. Ainsi, un « camarinien » peut tout aussi bien être un sénateur qu'un obscur petit balayeur des rues. Il est susceptible d'être contacté à tout instant, grâce à une procédure spéciale, et les instructions qu'il reçoit alors doivent aussitôt être exécutées à la lettre, tout échec étant puni de mort.

On peut comparer la Camarina au célèbre Intergang, de la série télévisée *Loïs et Clark, les nouvelles aventures de Superman*. Bien entendu, on ignore qui sont ses chefs et quel but ils poursuivent…

Le Lotus noir

Le laboratoire clandestin de la Camarina Connection

Le PCL 27 est un porte-conteneur lourd qui jouit d'une grande popularité auprès des entreprises de terraformation. En effet, il a la particularité de n'être qu'une énorme structure parallélépipédique de 600 mètres de long dans laquelle vient s'encastrer un gigantesque conteneur. Ainsi, les premiers colons d'une planète peuvent disposer d'un « édifice » déjà monté qu'il suffit de déposer à l'endroit désiré (une idée qui fut reprise par le génie impérial pour transporter des bases mobiles).

La Camarina Connection, quant à elle, utilise un PCL 27 – le *Lotus noir* – comme laboratoire clandestin. La quantité d'énergie nécessaire à la production de pentabenzedralyne est telle que les ingénieurs de l'organisation ont dû doter leur engin de deux grandes structures repliables bardées de capteurs photoniques afin d'obtenir la puissance dont ils ont besoin. Le *Lotus noir* parcourt les immensités galactiques en tous sens et approvisionne quantité de cargos contrebandiers par le biais de sas construits le long de deux plates-formes (elles aussi repliables) fixées sur sa face ventrale. La protection du navire est assurée par quinze chasseurs hétéroclites (4 intercepteurs Tie, 3 Tie/Ln, 2 Aile-X, 1 Aile-Y, 5 Z-95 « Tête de Mort ») et par un armement « sympathique »…

Philippe Rat
(avec le concours de Jean Balczesak)
illustration : Fred Blanchard

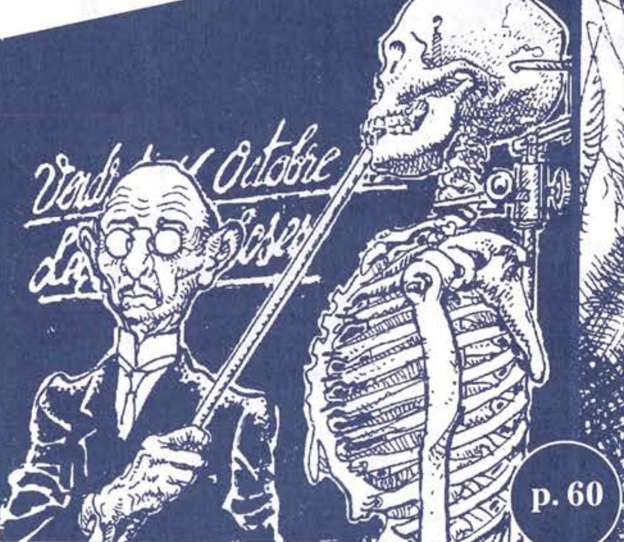
Le Lotus noir

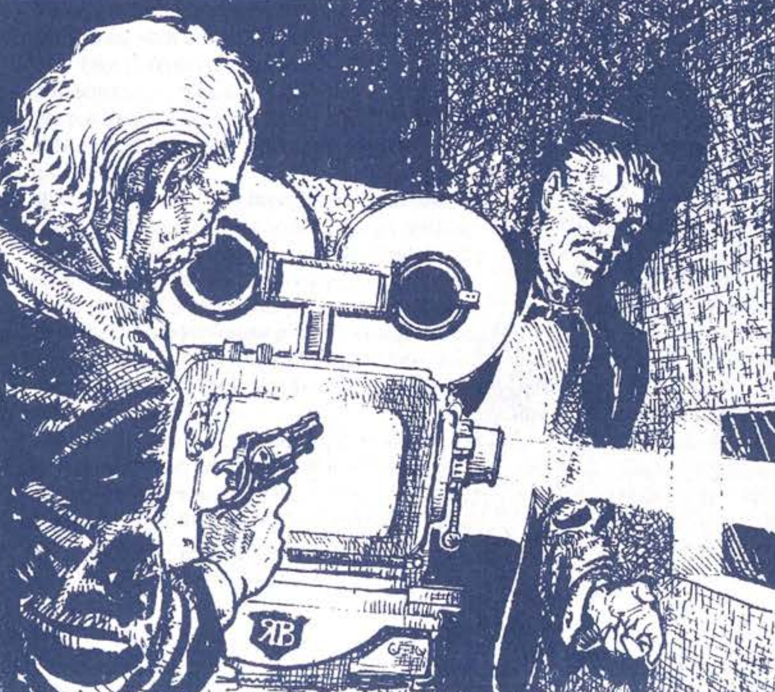
Engin **: vaisseau porte-conteneur lourd PCL 27 fabriqué par la Compagnie de terraformation Maxwell & Fils**
Type **: porte-conteneur lourd**
Échelle **: vaisseaux de guerre**
Longueur **: 800 mètres**
Compétence **: Pilotage de vaisseaux de guerre : PCL 27**
Équipage **: 60 (10 minimum)**
Passagers **: 0 normalement (140 pour le** ***Lotus noir*** **: chimistes, hommes de main, techniciens…)**
Capacité de la soute **: 16 000 tonnes métriques**
Autonomie **: 2 ans (6 mois pour un PCL 27 normal)**
Multiplicateur d'hyperpropulsion **: x3**
Hyperpropulseur de secours **: x15**
Navordinateur **: oui**
Maniabilité **: 0D**
Vitesse **spatiale : 1**
Vitesse atmosphérique **: 110 ; 350 km/h**
Coque **: 5D (3D si les panneaux du** ***Lotus noir*** **sont ouverts), 3D pour un PCL 27 normal.**
Écrans **: 3D**
Senseurs **:**
– Passif : 30/0D
– Détection : 40/1D
– Recherche : 50/1D
– Focalisation : 2/1D
Armes **:**
Aucune pour un PCL 27 normal.
Pour le ***Lotus noir*** **:**
– 20 batteries de turbolasers (ils tirent séparément)
Arc de tir : 4 Av, 6 Ga, 6 Dr, 4 Ar.
Servants : 1 à 2
Compétence : Canons de vaisseau de guerre
Échelle : vaisseaux de guerre
Ordinateur de visée : 3D
Portées spatiales : 3-15/35/75
Portées atmosphériques : 6-30/70/150 kilomètres
Dommages : 4D
– 1 projecteur de rayon tracteur
Arc de tir : avant
Servants : 1 à 12
Échelle : Vaisseaux de guerre
Compétence : Canons de vaisseau de guerre
Ordinateur de visée : 2D
Portées spatiales : 1-5/15/30
Portées atmosphériques : 2-10/30/60 kilomètres
Dommages : 4D

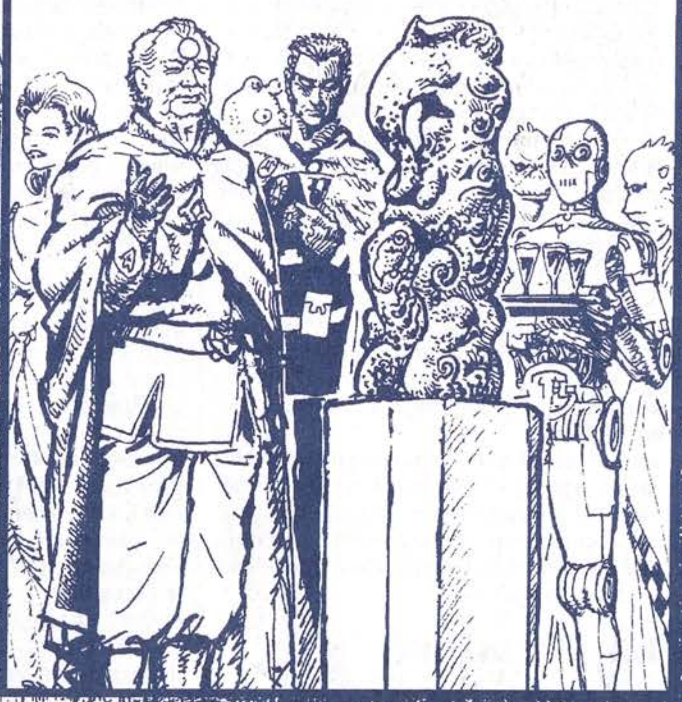



CASUS
Belli
89
Cet
encart détachable
correspond aux pages 47 à 78.









Un scénario Casus Belli pour

Vampire

La nuit des cinéphiles



Ce scénario conviendra à un petit groupe de vampires préférant la subtilité à la violence, animés par des **joueurs relativement expérimentés**, dirigés par un **MJ sachant improviser**. Sans être indispensable, *le Livre de clan : Toréador* pourrait s'avérer utile.



Introduction

Paris, un soir d'hiver. Comme toujours, la capitale du clan Toréador déborde d'activité. Pour l'heure, l'événement artistique qui préoccupe le plus la communauté vampirique de la ville est la présentation imminente de *La longue nuit*, qui s'annonce déjà comme le chef-d'œuvre du grand cinéaste vampire Georg Dorfen. Le prince, François Villon, a déjà assisté à une projection privée. A ce que l'on dit, il aurait pleuré à certains passages particulièrement pathétiques...

La nuit de la première projection approche. En faisant jouer leurs relations, les personnages ont réussi à décrocher des invitations. Après tout, même s'ils ne sont pas Toréador et ne se soucient guère d'art, cette soirée s'annonce comme l'événement mondain de l'année... autrement dit, comme une occasion en or de rencontrer les vampires parisiens, de cancaner et, le cas échéant, de faire un peu de politique...

Et si... vous avez un groupe de vampires américains ?

Vous avez le choix : vous pouvez décider qu'ils sont de passage à Paris pour une raison ou pour une autre (en mission pour leur prince ou pour leur clan, par exemple), ou prendre des mesures plus radicales et déplacer l'action dans une quelconque ville américaine.

La première

La première projection de *La longue nuit* aura lieu dans un immense cinéma abandonné, à Clichy, dans la banlieue nord de Paris. L'endroit est habituellement désert, et menace de tomber en ruine, mais ce soir il est au centre d'une activité frénétique... Les PJ n'ont aucun mal à repérer une demi-douzaine de goules, visiblement armées, qui se tiennent à l'entrée principale. Une autre, un peu plus avenante, contrôle leurs invitations. Une ouvreuse humaine, visiblement en transe, les conduit ensuite au premier étage, au foyer.

La salle est immense, avec des décorations vaguement rococo, une moquette pelée, de la peinture qui s'écaille et des taches d'humidité partout. Le bar est abondamment garni de poches de sang dérobées la veille dans un hôpital. C'est fade, mais il n'était pas question de mettre la Mascarade en péril en s'alimentant sur des humains...

En tout, il y aura une trentaine d'invités, tous en smokings et robes du soir. Ce sont essentiellement des Parisiens, mais il y a aussi des Toréador venus de toute la France. Bien entendu, le clan de Villon n'est pas le seul à être représenté. On compte aussi une poignée de Ventrue, un ou deux Tremere, quelques Malkavian relativement calmes... Pas de Gangrel ou de Nosferatu, à moins que l'un des PJ n'en soit un. Dans ce cas, on le regarde bizarrement, mais c'est tout.

La projection ne doit commencer qu'à minuit. Les PJ ont donc deux heures pour papillonner de groupe en groupe, faire des bons mots, se montrer brillants et caustiques... bref survivre dans l'un des environnements les plus dangereux qui soient pour leur vie sociale : une soirée mondaine du clan Toréador.

Vous pouvez, entre autres, leur présenter :

- **Georg Dorfen**, le réalisateur-scénariste-producteur. Un vampire un peu empâté, qui paraît une quarantaine d'années. Il pérore au milieu d'un cercle d'admirateurs très dense, mais prend grand soin de ne rien révéler de son film...
- **Louise**, la vedette. Une jeune femme frêle, avec des cheveux noirs coupés « à la garçonne ». Elle a l'air légèrement « ailleurs », et répond souvent à côté aux questions qu'on lui pose. Elle non plus ne dit rien sur *La longue nuit*.
- **Charles Sarmont**, du clan Brujah, l'envoyé du Prince. Un homme massif, très musclé, qui a l'air de s'ennuyer profondément. Avec Dorfen, c'est sans doute le vampire le plus courtisé de la soirée. Il fait partie des agents les plus appréciés de Villon, qui l'a chargé de veiller à ce que tout se déroule bien.
- **François Garnier**, critique. Un petit quadragénaire maigrichon, avec de grosses lunettes et un smoking un peu trop grand pour lui. Il parle du nez, et inflige à son auditoire un interminable discours destiné à démontrer que lui, Garnier, comprend et connaît beaucoup mieux le cinéma que n'importe quel tâcheron qui écrit, joue ou filme. Il parle longuement du « média-objet et du réalisateur-sujet », de « l'objectivation du réel », de « la création comme palliatif à l'impuissance des vampires ». Il n'a pas encore vu *La longue nuit*, mais n'hésite pas en faire, par avance, une critique dévastatrice.
- **Damien de Villepont**, du clan Ventrue. Un vampire jeune, mince et élégant, qui semble par instants un peu perdu au milieu de tous ces esthètes... il sera ravi de croiser des membres de son clan. Il est accompagné de Béa, une ravissante blonde vampirisée depuis peu et dont c'est la première sortie (et qui s'applique à avoir l'air d'une idiote, alors qu'elle est plutôt rusée).
- **Carlos**, du clan Malkavian. Un gros barbu, qui porte une chemise hawaïenne, des lunettes noires et une cartouchière bourrée de dynamite (si les PJ s'en inquiètent, on leur répondra qu'il s'agit de tubes de carton peints en rouge, totalement inoffensifs. Ça fait des années qu'on le

voit avec et, de toute façon, les gardes ont vérifié à l'entrée). Schizophrène bon teint, Carlos oscille sans cesse entre deux personnalités (chanteur et terroriste international). Il passe de l'une à l'autre sans avertissement, parfois au milieu d'une phrase.
N'hésitez pas à en rajouter d'autres. Plus il y en aura, plus les PJ auront de suspects pour ce qui va suivre…
Lorsque vous vous serez suffisamment amusé, l'horloge sonnera les douze coups de minuit. Tout le monde passera dans la salle (gigantesque et délabrée, avec des fauteuils de velours rouge mités, des statues vaguement orientales dans des niches, des paillettes et des éclats de miroir sur les murs et au plafond…).
Les lumières s'éteignent, l'écran s'illumine, un thème musical majestueux retentit…
Et le scandale éclate.
Sur l'écran, Bela Lugosi poursuit les trois petits cochons de Disney, sur fond de chants grégoriens remixés en version techno. Apparaissent ensuite des séquences découpées dans un film porno puis, en rapides flashes de quelques secondes façon clip, des images puisées un peu partout et assemblées sans souci de cohérence. Puisez où vous voulez, pourvu que le mélange soit aussi indigeste que possible.
Dans la salle, les Toréador sont en état de choc (si vous avez un membre de ce clan dans le groupe, vous pouvez lui demander un jet de Volonté – difficulté 6. En cas d'échec, il est trop horrifié pour réagir, et en cas de catastrophe, il éclate en sanglots). Les membres des autres clans essayent honnêtement de suivre ce qui se passe sur l'écran, avant de comprendre qu'on se paye leur tête.
Après quelques minutes, l'écran redevient blanc, et quelqu'un a la présence d'esprit de sortir de la salle pour rallumer les lumières. Cela suffit à calmer la salle. Ses voisins cherchent à ranimer Dorfen, qui a perdu connaissance. Sarmont ordonne que personne ne sorte du cinéma…

Les faits

Les bobines de *La longue nuit* ont été subtilisées et remplacées par d'autres. Le coupable n'est autre que… Sarmont, le chef du service de sécurité. Ses motivations sont, à la base, relativement pures. Il considère, à juste titre, que tourner un film sur les vampires, avec des acteurs vampires, est une monstrueuse atteinte à la Mascarade. Il a donc intercepté le film dès son arrivée et a procédé lui-même à l'échange. Il a l'intention de le « retrouver » à la fin de la soirée, après avoir fait très peur à tout le monde avec l'idée que *La longue nuit* ait pu tomber entre les mains de chasseurs de vampires. Au passage, il « évitera une crise gravissime » et gagnera les faveurs de son Prince, François Villon.
L'ennui est que son complice ne l'entend pas de cette oreille. Il s'agit de Garnier, le critique, qui s'est chargé de préparer le faux film, celui qui a été projeté. Garnier est incapable de produire quoi que ce soit de valeur. Il en a conscience et, pire, les autres membres du clan le savent. Comme tous les poseurs, il est considéré avec une tolérance amusée par les véritables artistes du clan. Il y a vingt ans, Georg Dorfen s'est permis une ou deux réflexions très caustiques sur son compte. Dorfen a oublié l'incident depuis longtemps, mais pas Garnier. Il en est venu à haïr le cinéaste, et a jubilé lorsque Sarmont est venu lui proposer son plan. Ridiculiser son pire ennemi en public est déjà une belle revanche mais, en plus, il compte détruire son film… ce qui ne convient guère à Sarmont, qui a l'intention de le rendre à Dorfen.
Les deux vampires, alliés jusque-là, vont donc commencer à s'entre-déchirer. Ils ne sont d'accord que sur une seule chose : l'identité du « coupable » qui sera jeté en pâture à Villon. Il s'agit de Carlos, le Malkavian.

L'enquête

Sarmont annonce qu'il a fait boucler toutes les issues, et demande la coopération de tous. Il promet que tout le monde sera libéré une heure avant l'aube (soit, en cette saison, vers 7 heures du matin). D'ici là, il va interroger tous les invités. Il part s'enfermer dans l'ancien bureau du directeur, laissant la salle bourdonnante de rumeurs…
Dans la mesure où il n'a interdit à personne de jouer aux détectives, les PJ devraient se sentir autorisés à mener leur propre enquête.



Les goules de Sarmont se contentent de les surveiller, mais les laissent faire (et si les PJ sont connus et/ou éloquents, ils peuvent convaincre Sarmont de les laisser l'aider).

Le film

Sarmont ne prend pas la peine de confisquer le film, et il restera sagement dans la cabine de projection. Il s'agit de neuf grosses bobines au format professionnel standard. Seules les six premières minutes de la bobine n° 1 sont « piégées ». Le reste est vierge. Si les personnages ne connaissent rien au cinéma, ils peuvent le faire examiner par un spécialiste (il y en a plein la salle !). Ils apprendront ainsi que le montage est un travail de professionnel, qui a pris du temps et a sans doute coûté pas mal d'argent. Maintenant qu'ils sont remis du choc, les Toréador les moins conformistes reconnaissent même que « dans le genre, c'est un boulot assez brillant ».

Le projectionniste

Il se nomme Henri. Ce petit homme mal rasé est l'une des goules favorites de Dorfen. Il a malheureusement assez peu à dire. Il est là depuis le milieu de l'après-midi (« il y avait des réglages à faire sur le projecteur »). Il a reçu les neuf bobines du film vers 21 ▷

heures 30, de la main même de Sarmont. Il n'est pas resté tout le temps dans sa cabine – il est allé aux toilettes, boire un café au distributeur, etc. Autrement dit, la substitution peut parfaitement s'être produite dans le cinéma…

Dorfen

Les PJ auront sans doute du mal à le voir. Il est très affecté par « cette catastrophe », et répond aux questions de manière assez brumeuse. Les personnages finiront quand même par en tirer quelques informations.

— *La longue nuit* comptait bien neuf bobines.

— Elles ont été acheminées depuis sa résidence personnelle jusqu'au cinéma par trois goules appartenant au service de sécurité de Sarmont.

— Il ne se connaît pas d'ennemis « assez cruels pour assassiner son art ».

Sarmont

Les PJ seront interrogés, comme tous les autres spectateurs, par un Sarmont à l'air passablement anxieux. Ils peuvent aussi insister auprès des gardes pour le voir rapidement, s'ils estiment avoir des informations importantes à lui communiquer. Évidemment, ils ignorent encore que Sarmont est à la fois le détective et le criminel… et qu'il s'empressera de les aiguiller sur toutes sortes de fausses pistes.

L'air sombre, il leur parle de tous les chasseurs de vampires qui seraient heureux de mettre la main sur un document pareil et leur explique, qu'à son avis, la substitution s'est faite chez Dorfen. Par la suite, il distille d'autres mensonges via les PNJ (pendant les interrogatoires, il choisit les plus bavards pour leur dire « en confidence » qu'il soupçonne tel ou tel autre PNJ… ou les PJ). Bien entendu, la rumeur se répand comme une traînée de poudre dès que le PNJ revient dans la grande salle.

Si les PJ ont le culot d'interroger Sarmont, il se fâche d'abord, puis éclate de rire et répond de bonne grâce à leurs questions. Il a reçu le film de la main des coursiers qu'il avait envoyés le chercher, et l'a lui-même remis au projectionniste. Non, il n'est pas sûr qu'il s'agisse bien des mêmes bobines (« qu'est-ce qui ressemble plus à une boîte métallique qu'une autre boîte métallique ? »). Cela dit, par la suite, il se « souviendra » qu'elles étaient légèrement différentes.

Notez qu'il prendra très, très mal toute tentative pour lire son aura avec Auspex. Un personnage qui aurait l'impudence d'essayer se retrouverait bouclé aux toilettes, sans avoir pu faire autre chose qu'un examen superficiel et peu concluant. Il y passerait une bonne demi-heure avant

Aux personnages de trier le vrai du faux… Voici une petite sélection, à titre d'exemples.

- Louise est « bizarre ». Elle aurait eu de violents accrochages avec Dorfen, car elle n'était pas satisfaite de sa prestation, et aurait pu vouloir détruire le film pour cette raison.
- Toute l'affaire est un vaste canular organisé par Dorfen (ou par Villon, pourquoi pas ?).
- En fait, il s'agit d'un complot de cour monté par une faction X de l'entourage de Villon, qui désire discréditer Sarmont.
- Carlos le Malkavian est arrivé avec une grosse valise, qu'il a laissée au vestiaire. Les gardes n'arrivent pas à se souvenir s'ils l'ont examinée ou pas. Quoi qu'il en soit, maintenant, elle est vide, à part deux pains de plastic en pâte à modeler. Elle aurait pu contenir des bobines…
- Lors du tournage, Dorfen a filmé plusieurs scènes non loin de la cathédrale Notre-Dame. Cela a sans doute suffi à attirer l'attention de l'Inquisition…
- Il s'agit d'une machination politique bizarre des Ventrue ou des Nosferatu, qui rêvent de ridiculiser les Toréador et, pourquoi pas, de prendre leur place.
- « Nous avons été envoûtés ! Le film que nous avons vu était bourré d'images subliminales, et nous sommes maintenant programmés pour faire Dieu sait quoi. C'est un coup des Tremere ! »

Fouiller le bâtiment

Les PJ les plus orientés « action » se lasseront peut-être de discuter, et essayeront de trouver les films par eux-mêmes. Le cinéma est immense et obscur, avec des milliers de coins et de recoins. De plus, les gardes ont tous les invités à l'œil, et Sarmont leur a ordonné de tenir tout le monde à l'écart des combles (les films sont dissimulés derrière un amas de vieux projecteurs rouillés, dans le coin le plus obscur du grenier). Il n'est toutefois pas impossible que des PJ rusés arrivent à feinter les gardes, puis à trouver les bobines. Dans ce cas, ils peuvent, au choix, les ramener triomphalement en bas ou les laisser sur place et organiser une souricière.

S'ils les ramènent, ils seront reçus en héros par tous les Toréador et seront sans doute récompensés par Villon… mais au passage, ils se seront fait deux ennemis mortels (et dont ils n'auront sans doute même pas conscience. Après tout, officiellement, c'est Carlos le coupable).

S'ils préfèrent les laisser sur place, ils verront Garnier et Sarmont arriver vers 3 heures du matin. Pour la suite des événements, reportez-vous à la chronologie ci-dessous.

Deux bizarreries

Les joueurs sont généralement assez intelligents pour remarquer par eux-mêmes que certains détails clochent. Si ces derniers ne leur sautent

Découvrir la vérité

Tout le monde essaye de se souvenir des incidents de la soirée, et d'éventuels détails anormaux. Certains se postent près du bureau de Sarmont et chronomètrent le temps qu'il met à interroger les uns et les autres (pour eux, plus quelqu'un reste longtemps, plus il est suspect). A force de patience, les PJ finiront par extraire des informations pertinentes d'un magma de spéculations absurdes.

- Sur Garnier. Il en veut beaucoup à Dorfen pour une raison inconnue, et ce depuis des années. C'est un cinéaste raté, mais il est largement assez compétent pour assembler les quelques minutes de film qui ont été projetées. En

Petite chronologie

Ce qui suit est purement indicatif, et ne tient pas compte des actions des PJ.

Minuit : début de la projection.

A partir de 0 h15 : Sarmont interroge tout le monde.

Vers 1 h30 : premières disputes au sein de l'assistance. Tout le monde soupçonne tout le monde.

2 h00 : dirigés par Garnier, les soupçons se portent sur Carlos. Celui-ci commence par nier, avant de s'énerver sérieusement. A moins que les PJ ne soient très diplomates, il finit par entrer en frénésie, semant la panique parmi les invités avant de se faire brutalement « neutraliser » par les gardes (il finira la bagarre en Torpeur pour plusieurs semaines).

2 h15 : une fois Carlos maîtrisé, Sarmont annonce une fouille du bâtiment pour retrouver le film.

2 h45 : les équipes de fouille sont composées après de longues discussions. Si les PJ ont demandé à y participer, ils sont envoyés à la chaufferie, où il n'y a rien à trouver.

3 h00 : Sarmont et Garnier « fouillent » les combles, et y trouvent les films, que Sarmont a cachés plus tôt dans la soirée. Ils se disputent

revanche, il n'a pas quitté le foyer de la soirée, et est constamment resté en compagnie de quelques personnes insoupçonnables (Villepont, les PJ...). Il a donc le mobile, mais pas l'occasion.
- Sur Sarmont. C'est un ambitieux, qui fait rapidement son chemin à la cour de Villon. Il s'est vu confier cette mission comme punition pour avoir protesté, il y a plusieurs mois, contre le tournage de *La longue nuit*, sous prétexte que ce film mettait la Mascarade en danger. Sa carrière risque d'être gravement compromise s'il ne retrouve pas rapidement le film. En revanche, s'il parvient à résoudre la crise sans trop de bavures, il est assuré d'une promotion. Par ailleurs, en interrogeant les goules qui étaient de faction à l'entrée, les PJ peuvent apprendre qu'il est arrivé avant tout le monde avec un gros sac (les fausses bobines, que Garnier lui avait remises la veille au soir). Il a eu les bobines entre les mains pendant plusieurs minutes, vers 21h30, avant l'arrivée des invités. Bref, il a un mobile, une occasion... mais pas les compétences techniques (ni même de raisons) pour substituer un faux film provocateur à *La longue nuit*.
- Personne ne sait que les deux hommes se connaissent. En fait, ils prennent grand soin de s'éviter. Toutefois, il se trouve plusieurs Toréador pour s'étonner qu'on ait invité Garnier, qui est un casse-pieds notoire. Or, les invitations ont été envoyées par le secrétariat de Villon... en l'occurrence Sarmont, chargé de l'organisation de la fête!

La confrontation

Idéalement, les PJ devraient avoir de forts soupçons au moment où Sarmont annoncera qu'il faut fouiller l'immeuble. Le fait qu'il parte avec Garnier devrait les conforter dans cette voie. Il ne leur restera plus qu'à les suivre, de préférence sans se faire repérer par les gardes, qui les renverraient manu militari à leur propre zone de recherches.
Ensuite, il leur faudra faire preuve d'un minimum de subtilité.
S'ils se dévoilent trop tôt, au moment où les deux complices sont encore en train de se disputer, ils les réconcilieront instantanément... contre eux.
En revanche, s'ils attendent que Sarmont soit vainqueur, ou s'ils interviennent pour le neutraliser et sauver Garnier, ils n'auront plus qu'un seul adversaire, blessé et épuisé (-2 à toutes ses actions).
La conduite « morale » à suivre serait de sauter sur le coupable, de le ligoter et de le livrer à la justice de Villon. Hélas, les vampires ne sont pas des créatures morales... Sur le long terme, il vaut mieux pouvoir faire chanter un vampire comme Sarmont, solidement implanté à la cour de Villon, que d'être les héros d'une nuit. Certes, s'ils démasquent Sarmont, Villon leur devra une faveur. Mais il doit quantité de faveurs à quantité de vampires, et en est notoirement oublieux...
Ne laissez pas les joueurs réfléchir trop longtemps. Après tout, la situation étant ce qu'elle est, leurs personnages doivent prendre une décision presque instantanément. Au fond, peu importe qui redescendra avec les PJ et le film. Dans tous les cas, ils sont gagnants.

Conclusion

La fin de ce scénario a été laissée délibérément très ouverte. Les PJ peuvent en tirer toute la gloire, laisser Sarmont « neutraliser héroïquement le vil Garnier qui allait détruire le film », aider Garnier à « abattre l'infâme Sarmont » ou rester complètement dans l'ombre. Souvenez-vous (et n'hésitez pas à leur rappeler) que ce qu'ils ont fait n'est pas important. Ce qui compte, c'est la manière dont leurs faits et gestes sont perçus par les autres vampires.

Conséquences

Ce scénario pourrait faire une bonne introduction à une campagne parisienne, à condition d'y rajouter des PNJ et quelques incidents supplémentaires.
Même joué tel quel, il permet de faire connaître les PJ, et de leur permettre de se tisser l'ébauche d'un réseau de relations.
- S'ils sauvent le film, Dorfen leur devra une immense faveur. Il en est conscient, et n'aime pas ça.
- S'ils se sont arrangés pour apparaître sous un jour favorable à la fin de l'affaire, ils obtiendront peut-être une audience auprès de Villon. S'ils ont d'autres affaires à traiter à Paris, c'est une occasion en or...
- S'ils ont décidé de livrer Sarmont au Prince, le clan Brujah leur en voudra beaucoup.
- S'ils choisissent de le laisser en vie et de le faire chanter, il n'aura de cesse de se débarrasser d'eux.
- S'ils ont préféré neutraliser Sarmont et sauver Garnier, celui-ci leur en sera très reconnaissant, mais il n'est pas en position de faire quoi que ce soit pour eux.
- Le malheureux Carlos, bouc émissaire raté, sera remis aux Malkavian de Paris. Les PJ ayant aidé à le disculper, le clan leur doit une petite faveur.
- C'est parfaitement mesquin, mais n'oubliez pas de prendre en compte leur comportement au début de la soirée. Aux yeux de beaucoup de Toréador, il est plus important de savoir si les PJ sont « fréquentables » que de savoir qu'ils ont résolu une situation de crise. ■

Tristan Lhomme
illustration : Rolland Barthélémy

CARACTÉRISTIQUES

LES PNJ

▶ François Garnier, raté mesquin

Toréador, 10ᵉ génération.
Étreint en 1962.
Force 1, Dextérité 2, Vigueur 3.
Charisme 2, Manipulation 3, Apparence 2.
Perception 3, Intelligence 2, Astuce 3.
Comédie 2, Empathie 1, Mêlée 1,
Techniques du cinéma 3.
Présence 2, Domination 2, Auspex 1.
Volonté 6, Humanité 8.

▶ Charles Sarmont, vampire ambitieux

Brujah, 9ᵉ génération. Étreint en 1972.
Force 4, Dextérité 3, Vigueur 3.
Charisme 3, Manipulation 2, Apparence 2.
Perception 3, Intelligence 2, Astuce 1.
Vigilance 2, Bagarre 2, Intimidation 3,
Commandement 3, Armes à feu 2, Mêlée 3,
Sécurité 2. Célérité 2, Puissance 1,
Présence 2. Conscience 3,
Maîtrise de soi 2, Courage 3.
Volonté 8, Humanité 6.

▶ Les goules chargées de la sécurité

Prenez les caractéristiques de l'inspecteur Stephens, p. 229 des règles, en y rajoutant Puissance 1.

Un scénario Casus Belli pour

Star Wars Nouvelle République

« Statue » quo à Sluis Van



Ce scénario d'introduction à l'univers « Nouvelle République » (voir l'article de présentation p. 40) a été conçu pour un **MJ et un petit groupe de joueurs/ PJ expérimentés**. Bien qu'il soit surtout axé sur l'interprétation des rôles et la diplomatie, le MJ pourra aisément accroître son aspect aventureux en prenant pour base les diverses suggestions proposées.

Situation générale

Deux ans viennent de s'écouler depuis la victoire des forces rebelles à Endor. Le temps n'est plus au combat mais à la reconstruction et à la négociation. D'ici très peu de temps, le Conseil pour la restauration de la liberté des peuples, présidé par Mon Mothma, va être dissout, pour faire place à la Nouvelle République. Des plénipotentiaires ont été envoyés sur de nombreuses planètes afin de plaider la cause du futur Sénat auprès des autorités locales. La chose n'est pas aisée, surtout lorsque d'énormes intérêts économiques et stratégiques sont en jeu…

Bienvenue dans le secteur de Sluis

Ce secteur abrite les impressionnants docks de Sluis Van, capables de recevoir jusqu'à six cents vaisseaux de fort tonnage en même temps. L'Empire moribond n'a pas regroupé de forces navales dans cette région, préférant concentrer ses efforts sur les mondes du Noyau. Depuis des temps immémoriaux, c'est un parlement de cent membres élus au suffrage universel (le Conseil) qui préside aux destinées des autochtones, et la mort de l'Empereur n'a pas entraîné de réformes politiques importantes. Les Sluissis ne se sont jamais révoltés contre l'Ordre Nouveau, l'Empire ayant toujours été leur principal client (90 % de la production locale lui est vendue). Le Conseil a cependant été saisi par différentes corporations au sujet de violations de contrats dues à la marine impériale, et un débat houleux agite la classe politique depuis plusieurs mois. En fait, les Sluissis hésitent entre soutenir l'Empire ou la Nouvelle République.

Une mission diplomatique rebelle vient tout juste d'arriver sur place. Elle est conduite par le baron Jonas Stern, envoyé spécial de Mon Mothma. C'est un sénateur septuagénaire, aux goûts raffinés et aimant trois choses par dessus tout : la diplomatie, la poésie et la sculpture. S'il est d'un abord agréable, il n'en demeure pas moins un véritable chef dont on ne discute pas les ordres.

Les PJ font partie de son escorte officielle et occupent des fonctions en rapport avec leurs capacités. La délégation est fort bien reçue et se voit attribuer une vaste demeure extrêmement confortable au sein d'un quartier bourgeois en plein centre-ville.

Les Sluissis

Ce sont des humanoïdes d'environ 1,70 mètre à la peau écailleuse. Leur frêle morphologie ne leur permet pas d'accomplir d'importantes tâches physiques, mais leurs dons de techniciens ne sont plus à démontrer. Ces talents leur ont permis de coloniser leur système et d'édifier des installations navales connues dans toute la galaxie. Les Sluissis sont méthodiques, pour ne pas dire pointilleux. Extrêmement calmes, ils sont doués d'un flegme à toute épreuve et ont la faculté de pouvoir analyser les pires des situations aussi froidement que pourrait le faire un droïd. Ils n'agissent jamais à la légère, ce qui agace prodigieusement les autres races. En un mot : Monsieur Spock pourrait tout à fait être un Sluissi…

Le Conseil

Le Conseil sluissi se compose de cent membres élus au suffrage universel et représentant les cinq grands partis politiques sluisvaniens, au prorata de leurs résultats électoraux :

- Pour le **Parti unitaire** (treize élus ultra-conservateurs dirigés par Slui-Koronar), il est indéniable que l'Empire a apporté la prospérité à Sluis Van, qui ne vit que grâce aux commandes militaires de ce dernier. Il est donc normal de rester dans le giron du successeur de Palpatine…
- Le **Parti démocratique** représente la frange démocratique de la population sluisvanienne. Le conseiller Slui-Palomar et ses neuf collègues prônent le ralliement à la Nouvelle République, symbole de la liberté des peuples à travers la galaxie.
- Le **Parti de l'Union**, par l'entremise de Slui-Merchar et de ses trente-neuf compagnons, est plus réservé quant à la conduite à suivre. Certes, l'Empire fait vivre le secteur, mais la mort de Palpatine laisse présager une guerre de succession. De plus, la Nouvelle République est devenue une puissance militaire et commerciale qu'il ne faut pas négliger en dépit de son extrême fragilité politique…
- Le **Parti libéral** (trente membres, chef de file : Slui-Aberdar) considère que les lois du commerce priment sur les considérations économiques. Celui qui a les moyens de payer devra toujours être servi.

● Quant au **Mouvement sluisvanien** et ses sept élus (indépendantistes forcenés critiquant ouvertement les choix économiques effectués jusqu'à présent), il considère que le peuple a perdu son identité culturelle et religieuse au contact des autres races de la galaxie, ce qui déplaît fortement à son leader, Slui-Thanadar, qui est également grand prêtre...

Le commandeur Thrawn

Dans ce contexte, la mission de la délégation rebelle n'est déjà pas évidente, mais un événement important va venir rajouter du sel : un vaisseau de l'Empire vient de débarquer sur Sluis Van. Le croiseur stellaire en question, le *Vaathkree*, est dirigé par un certain commandeur Thrawn. Et Thrawn est loin d'être un « Impérial de base ». Il est en fait l'un des douze Grands Amiraux de l'Empereur et, accessoirement, le seul non-Humain à avoir été promu à ce grade. Il a effectué toute sa carrière dans les Régions inconnues longeant la Bordure moyenne, ce qui explique qu'il ne soit pas encore connu des forces rebelles. C'est un véritable génie militaire connaissant toutes les tactiques et stratégies utilisées lors des grandes batailles du passé. Doué d'un sens de l'improvisation et de l'organisation hors du commun, c'est un passionné d'énigmes en tous genres et un grand amateur d'art. Il a d'ailleurs coutume de dire que comprendre la démarche artistique d'une race, c'est comprendre son mode de pensée... et donc la vaincre.

Cet homme d'une très grande intelligence a bien analysé la situation actuelle de l'Empire. Il est tout à fait conscient qu'il est vain de convaincre le Conseil sluisvanien de rester rattaché à l'Empire. Ce dernier étant en pleine déconfiture militaire et politique, la dynamique de la victoire des Rebelles à Endor ne peut que favoriser la future République. Il est là pour deux raisons : 1) récupérer un destroyer stellaire en cours d'achèvement sur les docks (vaisseau qui, bien entendu, intéresse aussi le haut commandement de la Nouvelle République) ; 2) collecter un maximum d'informations sur l'agencement et la structure desdits docks (ces informations lui seront utiles pour plus tard). Ces deux objectifs vont donc le conduire à adopter une politique diplomatique toute en nuances.

Physiquement, c'est un humanoïde mesurant 1,80 mètre, à la peau bleu pâle et aux cheveux bleu-noir. Ses yeux rouges bridés ne reflétant aucune émotion ont généralement pour effet de fasciner ses interlocuteurs.

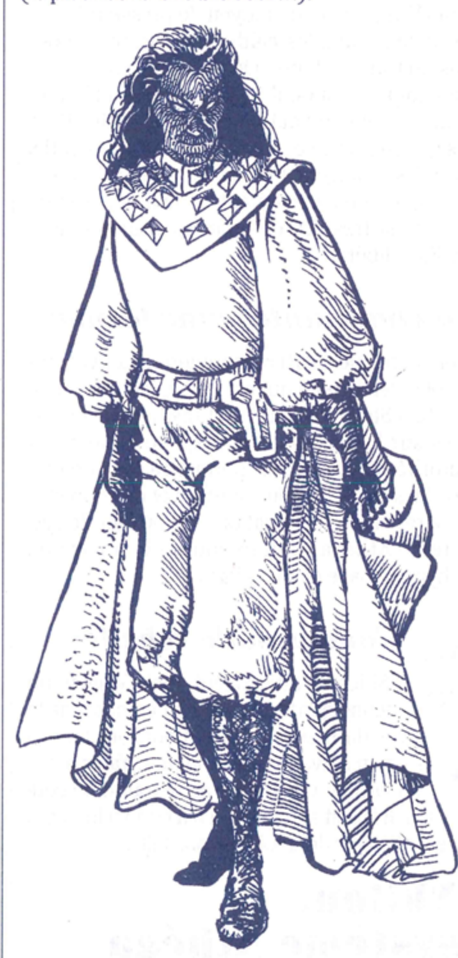
En ce qui concerne le reste de la délégation impériale, à vous de la concevoir. Signalons juste que Thrawn ne se déplace jamais sans un garde du corps un peu particulier : un Noghri nommé Ovruk. Les Noghris servent l'Empire depuis que leur race a été découverte par le seigneur Vador. Au fil du temps, leurs talents de combattants leur ont valu l'insigne honneur de devenir des Commandos de la Mort de l'Empereur. Malgré leur taille relativement modeste (1,30 mètre), les Noghris sont de véritables machines à tuer parfaitement entraînées. Ils ont une peau grise, de grands yeux et une dentition à faire pâlir un bébé rancor. Ils sont, en outre, dotés d'un formidable odorat.

Ovruk est un Noghri typique au service de Thrawn depuis de nombreuses années. Il n'apparaîtra dans le scénario qu'en cas d'extrême nécessité : comme tous ceux de sa race, il aime agir dans l'ombre...

Les choses se compliquent

Les PJ vont devoir assister à de délicates transactions diplomatiques tout en surveillant les agissements d'Impériaux trop aimables pour être honnêtes. Libre à vous d'improviser quelques réunions houleuses au Conseil et des incidents mineurs pouvant survenir entre les séances. Voici quelques suggestions :

● Pendant que les Sluissis et le baron Stern discutent dans la salle du Conseil, les PJ se retrouvent face à une douzaine d'Impériaux fortement armés. Le sous-officier qui les commande les toise ouvertement. Un officier vient le voir et lui parle doucement tout en regardant un des PJ (le plus recherché bien sûr...).



● Lors d'une visite en ville, les PJ se font braquer par cinq petites frappes dans le quartier de l'astroport (toutes leurs caractéristiques à 2D, vibro-lames VIG+2).

● Réception chez les Impériaux. Désagréable sensation d'être l'agneau dans la gueule du loup, sans armes bien sûr. Au fait, le punch a un goût douteux...

● Attaque de nuit sur le vaisseau des Rebelles à l'astroport. La sécurité riposte, bilan : trois morts sluissis (les assaillants sont des membres de la pègre engagés par les Impériaux... mais rien ne permettra de le prouver).

● Un traceur est découvert sous le véhicule des PJ. Un attentat est-il en train de se préparer ? Dans le doute, on change le trajet du convoi diplomatique, les PJ devant s'assurer que la voie est libre. Or, c'est le jour du marché mensuel...

Il est mort le poète...

Bref, tout va bien dans le meilleur des mondes jusqu'au jour où c'est au tour de la Nouvelle République d'organiser une réception. Elle aura lieu à partir de 21 heures dans la villa mise à la disposition des Rebelles. Quelques heures auparavant, Jonas Stern reçoit une charmante jeune femme dans ses appartements privés ; c'est une négociante en art qui vient lui proposer des objets de valeur... Pendant ce temps, les PJ sont chargés d'organiser la soirée : huit cents invités, une multitude de fournisseurs, des livraisons en retard, un cuisinier exigeant, un décorateur disjoncté, des artistes farfelus, des domestiques idiots, une musique discordante et la sécurité à organiser... Et puis il ne faut pas oublier de mettre en valeur la collection de sculptures de Monsieur l'Ambassadeur qui ne se déplace jamais sans elle ! Voilà l'occasion de faire un peu de « roleplay »...

La réception se passe fort bien, dans une ambiance des plus cordiales. Le Conseil sluissi est présent au grand complet, ainsi que Thrawn qui ne manque pas de s'extasier devant la collection de son hôte, et particulièrement une statuette rodanienne, toute récente emplette de l'ambassadeur et installée à la dernière minute. Il propose même à Stern de l'acheter. Ce dernier refuse, déclarant qu'il vient juste de l'acquérir. Il promet néanmoins à Thrawn de le mettre en rapport avec son vendeur (la charmante jeune femme...). Le commandeur n'insiste pas et la soirée se prolonge fort tardivement.

Le lendemain, Stern est retrouvé égorgé dans son lit en dépit du dispositif de sécurité mis en place ! Si les PJ pensent à contacter leurs supérieurs, c'est Mon Mothma en personne qui leur ordonnera de dire que Jonas Stern est indisposé et ne peut être vu. Les PJ répondent personnellement du bon déroulement des événements, jusqu'à ce qu'un nouveau représentant arrive. Les pourparlers diplomatiques se poursuivront par l'entremise de l'assistant de Stern, un petit Bothan ambitieux et opportuniste du nom de Borsk Fey'lya (qui ne manquera pas de demander des comptes aux PJ...). Les personnages vont par ailleurs devoir mener une enquête discrète, sans pour autant dévoiler la vérité.

Un seul objet manque dans les appartements du défunt Stern : la statue rodannienne !

L'histoire

Le responsable de l'affaire est Slui-Koronar, le chef du Parti unitaire. Loin d'être idiot, il a bien conscience que la Nouvelle République a de bonnes chances de rallier Sluis Van à ses idéaux. L'arrivée de Thrawn a été une bénédiction pour lui, même si ce dernier a refusé plusieurs fois de le rencontrer. Présent à la réception, il a tout entendu de la discussion entre l'amiral et Stern. Ce qu'il n'a pas compris, c'est que le commandeur n'était motivé que par le plaisir de converser avec un autre amateur d'art. Entendant le ▷

refus de Stern, Slui-Koronar a aussitôt décidé de voler la statuette et de tuer l'ambassadeur, faisant ainsi d'une pierre deux coups : d'une part, il anéantit les chances de la Nouvelle République et, d'autre part, il s'attire les bonnes grâces de Thrawn en lui offrant un objet d'art convoité. Manquant de courage, il a chargé un Defel (voir plus loin) de la basse besogne.
Seulement voilà, cette affaire n'arrange pas du tout Thrawn. Grâce à son réseau d'informateurs, il va rapidement apprendre l'assassinat de Stern et la disparition de la statuette. Son intérêt pour les arts le plaçant en tête de liste des suspects, il décide, lui aussi, d'enquêter de son côté.

L'enquête

Du côté des Impériaux

Il n'y a strictement rien à glaner de ce côté-là. Les PJ peuvent juste remarquer une agitation inhabituelle à l'ambassade ennemie le lendemain du meurtre. En fait, les Impériaux viennent d'apprendre qu'un nouvel Empereur a été nommé par les prophètes du Côté obscur : Trioculus*. Quelques conflits d'autorité se régleront à coups de blasters, mais l'ordre reviendra vite.

Du côté des Sluissis

● Si les PJ s'intéressent au Mouvement sluisvanien, ils apprendront que ce parti prône un retour à l'état de nature, tout en honorant le Grand Serpent Du Monde qui entoure la planète de ses anneaux puissants. Ses adeptes se réunissent dans des temples souterrains où ils psalmodient durant des heures avant de se lancer dans des bacchanales homériques... Slui-Thanadar, légèrement mystique et totalement cinglé, a installé son quartier général dans un vieux temple (type aztèque) situé au beau milieu de la jungle équatoriale de la planète, où se déroulent régulièrement des sacrifices rituels (du genre de ceux vus dans *Conan le Barbare* et *Indiana Jones et le temple maudit*). Si les PJ vont y faire un tour, ils tomberont en pleine cérémonie. S'ils pensent à enregistrer la scène, ils disposeront d'un excellent moyen de pression pour le vote final du Conseil (les sacrifices sont interdits). Seul problème, s'ils sont repérés, leur balade risque fort de dégénérer en « chasse du comte Zaroff » avec eux dans le rôle du gibier...

● En ce qui concerne le Parti unitaire, pensez à l'ambiance qui régnait à Munich en 1938. La scène se passe dans une grande brasserie où l'alkena (la bière locale) imbibe déjà profondément une centaine de Sluissis. A la tribune, un capitaine impérial nommé Jarausky, de l'Agence de propagande impériale, exhorte la foule à rester du côté de l'Empire et annonce que le Conseil impérial vient de valider le projet d'un coup d'État sur Sluis Van (encore un moyen de pression ?).

● De leur côté, les caïds de la pègre ne sont pas du tout contents ! On les accuse de tout et de n'importe quoi, il y a des gens armés partout, la situation politique n'est pas claire. Bref, les gangsters ne se montreront pas coopératifs avec les étrangers. Précisons toutefois au passage que, le business étant ce qu'il est, la pègre locale est très écoutée par les grands ténors du Parti libéral...

** Authentique, voir la série des romans Star Wars parue chez Pocket Junior.*



La charmante jeune femme

Nul doute que les PJ rechercheront activement la jolie demoiselle qui est venue vendre la statuette à Stern. Celle-ci n'est malheureusement plus sur la planète. Une enquête auprès des autorités de l'astroport permettra d'apprendre qu'elle s'appelle Célina Marniss et de connaître sa prochaine destination : Nkllon dans le système Athéga (à deux jours de voyage en hyperespace de Sluis Van).

L'ambassade rebelle

Si les PJ interrogent Yanis Volgan, un jeune garde en poste à l'ambassade le soir du meurtre, ils obtiendront l'information suivante : dans la nuit, Yanis a cru remarquer une ombre au détour d'un couloir. Il faisait sombre et il n'a rien vu lorsqu'il est allé voir de quoi il retournait...

Nkllon, système Athéga

Athéga est un système qui dispose d'un des plus forts potentiels miniers de la galaxie. Ses mondes sont inhospitaliers, rien ne peut y survivre du fait de la trop grande proximité du soleil, une géante bleue extrêmement chaude. Pourtant, les hommes ont décidé d'exploiter la surface de Nkllon, première planète du système, sous l'impulsion du célèbre Lando Calrissian. Pour cela, ils ont créé la Cité nomade afin de pouvoir y résider... La planète est également entourée de gigantesques vaisseaux-boucliers destinés à bloquer les rayons du soleil.

Nkllon

Type : planète rocheuse
Température : très chaude
Atmosphère : aucune
Hygrométrie : aucune
Gravité : légère
Terrain : cratères, volcans
Longueur du jour : 3527 heures locales (90 jours standard)
Longueur de l'année : 5 jours locaux
Race intelligente : Humains
Astroport : standard (utilisation des vaisseaux-boucliers pour y arriver)
Population : 5 000 (Cité nomade)
Gouvernement : corporatiste (bientôt allié à la Nouvelle République, gouverneur : Lando Calrissian)
Niveau technologique : spatial
Exportations principales : métaux, minéraux
Description : La Cité nomade est une petite merveille technologique. Il s'agit en fait d'une vaste structure sous dôme qui se déplace constamment à la surface de Nkllon afin de permettre à la petite communauté d'exploiter les mines. La chaleur dégagée par le soleil étant trop importante, la Cité nomade est toujours située sur la face cachée de la planète. Pour décrire son intérieur, pensez au film *Total Recall* (pour la partie se déroulant sur Mars bien entendu...).

Fausse piste

Après les formalités douanières d'usage, les PJ peuvent se mettre à la recherche de la fameuse Célina Marniss. La chose n'est guère aisée, car sur Nkllon on n'aime pas les questions. C'est alors qu'un événement imprévu se produit : la Cité s'arrête brusquement, alors que le soleil doit se lever dans à peine deux heures ! La température va alors progressivement monter, ainsi que l'énervement puis la panique des habitants. La raison de l'arrêt est des plus simples : le train avant de la ville mobile est coincé dans une crevasse. Il faut soulever la structure pour la dégager au moyen de filins arrimés à tous les véhicules volants disponibles. Celui des PJ est réquisitionné d'office, à moins qu'ils ne proposent leur aide spontanément. Jouez la scène de manière à ménager un suspense grandiose : la chaleur qui monte, les filins qui grincent, un accident, la structure qui se dégage puis retombe, les moteurs qui s'essoufflent, etc. Sans oublier de demander aux joueurs quelques jets de dés (pilotage et autres).
Ayant participé à cette opération de sauvetage, les PJ auront moins de difficulté à obtenir certains renseignements auprès des autorités. Entre autres, où retrouver Célina Marniss. C'est à la *Taverne du Soleil couchant* qu'ils la rencontrent enfin. Elle y est attablée en compagnie d'un moustachu d'une quarantaine d'années semblant sortir tout droit d'un film de cape et d'épée. Célina présente son compagnon comme étant son patron, Talon Karrde. Ce dernier ne fait aucune difficulté pour dire que c'est bien lui qui a fourni la statuette à Stern (il se prétend négociant en œuvres d'art). Il savait que le baron, notoirement connu pour apprécier la sculpture, serait intéressé par certains objets. Il ne connaît

pas le commandeur Thrawn, mais avoue qu'il aimerait bien le rencontrer… Bref, rien de bien sérieux à apprendre de lui. Célina, quant à elle, peut leur révéler qu'un Sluissi est venu la voir la nuit de la réception pour lui demander si elle possédait une seconde statuette. Elle ignore son nom, mais est en mesure de décrire le blason qu'il portait sur le revers de sa veste : le symbole du Parti unitaire ! De plus, il portait une toge du Conseil…

Célina Marniss n'est autre que la célèbre Mara Jade, dite la Main de l'Empereur. Les joueurs n'ont pas à le savoir pour l'instant, Talon Karrde n'étant lui-même pas au courant puisqu'elle s'est présentée à lui sous son nom d'emprunt lors de leur première rencontre sur la planète Varonat (nouvelle de Timothy Zahn *First Contact* parue dans le *Star Wars Adventure Journal* numéro 1). En revanche, les personnages pourront peut-être la rencontrer par la suite sous sa véritable identité. Vous trouverez ses caractéristiques dans le scénario Grand Écran *Trahison héroïque* du n° 86.

Talon Karrde

Talon Karrde est un maître de la pègre de tout premier ordre. Éternel rival de Jabba, la mort de ce dernier l'a placé en position d'héritier potentiel de l'empire du Hutt. Extrêmement rusé et doué d'un sens des affaires à faire pâlir un Shingouz (vous savez, les indics de la BD *Valérian…*), cet homme va rapidement devenir le porte-parole des contrebandiers et magouilleurs de tous poils. Contrairement à Jabba, Talon n'hésite pas à se déplacer à travers la galaxie pour diriger ses multiples activités, bien que sa base principale soit située sur la planète Myrkr.

Retour à Sluis Van

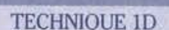
Sur Sluis Van, la situation est au bord de la rupture. Thrawn demande sans cesse des nouvelles de Stern et Slui-Koronar est de plus en plus agressif lors des discussions du Conseil. Si les PJ « demandent » une entrevue particulière avec ce dernier, il leur donnera rendez-vous chez lui, aux alentours de 23 heures. Et c'est là que l'esprit machiavélique de Thrawn va faire basculer les choses…

Le Grand Amiral sait tout. Il est également au courant du fait que le Defel responsable du meurtre de Stern doit venir se faire payer à 22 h 30. A 21 heures, il envoie Ovruk tuer Slui-Koronar. Aussitôt dit, aussitôt fait. Le Defel arrive ensuite avec un peu de retard et trouve son employeur dans sa baignoire, vidé de son sang. Pendant ce temps, les PJ arrivent au rendez-vous. La maison est déserte, Slui-Koronar avait pris soin de donner congé à tout son personnel pour traiter ses affaires sans témoin. Après avoir erré un moment, ils tombent sur la salle de bains et découvrent à leur tour le cadavre. Le Defel, sur le point de partir, essaie de s'enfuir discrètement…

S'il se fait repérer, le combat s'engage aussitôt dans l'obscurité…

Le Defel, également nommé Spectre par de nombreuses races, est une sorte de bipède ressemblant à un loup-garou. Son talent naturel qui lui permet de se fondre littéralement dans l'obscurité en fait un redoutable assassin nocturne. Se sachant découvert, il combattra jusqu'à la mort… De plus, quatre de ses congénères attendent à l'extérieur au cas où…

Les Defels morts, les PJ n'ont plus qu'à récupérer la statuette (posée bien en vue sur la table du salon) et à disparaître. Tout est bien qui finit bien ? Eh bien non ! Thrawn, décidément très malin, a fait filmer toute la scène. Sur son holovidéo, on voit distinctement Slui-Koronar se faire assassiner dans son bain (sans pour autant permettre de distinguer le coupable), puis les PJ prendre la statuette et s'enfuir. Il a en outre fait verser une somme de 15 000 crédits sur le compte du baron Stern de la part du Sluissi…



Épilogue

Dogh Staya, l'envoyé spécial de Mon Mothma, arrive au petit matin, et Thrawn lui demande immédiatement une entrevue en présence des PJ et d'un Borsk Fey'la plus obséquieux que jamais. Il passe alors la bande holographique, avant d'expliquer qu'il est au courant de toute l'affaire. Les Républicains doivent se résoudre à un arrangement à l'amiable…

Au grand étonnement du Conseil réuni l'après-midi même, Thrawn annonce qu'il laissera les Sluissis décider en leur âme et conscience du sort de leur planète. Le représentant de la Nouvelle République lève alors, dans un geste de conciliation, ses objections quant à la livraison du destroyer stellaire en construction. Quant au Conseil, bon nombre de ses membres jusqu'alors réticents votent sans sourciller le ralliement à la Nouvelle République. Le baron Stern, pour sa part, reçoit les hommages funèbres de tous, chaque groupe politique présent jurant solennellement de tout faire pour « lutter contre ce fléau galactique qu'est la grippe serphonienne… » Les PJ, eux, sont envoyés, loin, très loin, sur une petite planète où il ne se passe jamais rien. Le nouveau diplomate, dans son rapport, ne mentionnera que très brièvement le nom de Thrawn qui, de toute façon, disparaîtra de la circulation pour encore trois longues années. Borsk Fey'lya, quant à lui, continuera son ascension politique jusqu'à devenir un membre du Conseil restreint de la Nouvelle République. Mais ceci est une autre histoire…

Philippe Rat
(avec le concours de Jean Balczesak)
*illustration : Rolland Barthélémy**

En l'absence de références concernant la représentation officielle de certains extraterrestres (Defel, Sluissi et Noghri), Rolland Barthélémy les a fait « à sa façon ». Toute ressemblance avec ces mêmes aliens publiés dans la BD Star Wars « L'héritier de l'Empire » (à paraître bientôt) n'est pas impossible, mais pas garantie !

INTERVENANTS

▶ Noghri type

Dés d'attributs : 13D
DEXTÉRITÉ 2D+1
Armes Blanches 3D+1, Blaster 3D+1,
Esquive 3D+1, Parade Armes Blanches 3D+1,
Parade Mains Nues 3D+1
SAVOIR 1D+1
Illégalité 3D+1, Langages 2D+1, Survie 3D+1
MÉCANIQUE 2D
Pilotage de Vaisseau 3D,
Véhicules à Répulseurs 3D
PERCEPTION 2D+2
Commandement 4D, Dissimulation 4D,
Recherche 4D
VIGUEUR 2D+2
Combats Mains Nues 3D+2,
Escalade/Saut 3D+2,
Résistance 3D+2
TECHNIQUE 1D
Médecine Clanique 2D
Armes naturelles : griffes (+1D+2 aux dommages en combat à mains nues), dents (+1D aux dommages en combat à mains nues).
Taille : 1,30 m Déplacement : 10
Monde d'origine : inconnu
Sensible à la Force : non
Points de Personnage : 12
Ovruk est armé d'un bâton de combat stokhli ; il lui permet de combattre au contact ou d'envoyer de petits projectiles à distance.

▶ Sluissi type

Dés d'attributs : 13D
Attributs : Minimum/Maximum
DEXTÉRITÉ : 1D/2D
SAVOIR : 1D/3D+1
MÉCANIQUE : 2D/3D
PERCEPTION : 1D+1/3D+2
VIGUEUR : 1D+1/3D+2
TECHNIQUE : 2D/5D
Déplacement : 8/10
Taille : 1,50 m à 1,80 m
Talent spécial : Aptitude technique. Bonus de 4D à n'importe quelle compétence se rattachant à l'attribut Technique, et ce en deux fois moins de temps que la normale.

▶ Bâton stokhli

Échelle : Personnages
Compétence : Bâton stokhli (Dextérité, 5D pour Ovruk)
Portées : Bout portant : 2-10 m ;
Courte : 11-50 m ; Moyenne : 51-100 m ;
Longue : 101-200 m
Dommages : 6D de dommages paralysants.
Un étranglement se règle par un jet d'opposition en Vigueur (6D).

▶ Défel type

Taille : 1, 30 mètre
DEXTÉRITÉ 3D
Armes Blanches 4D, Blaster 5D, Esquive 6D,
Parade Armes Blanches 3D+1,
Parade Mains Nues 3D+1
SAVOIR 1D
MÉCANIQUE 1D
PERCEPTION 2D
VIGUEUR 4D
Combats Mains Nues 5D+2, Résistance 5D+2
TECHNIQUE 1D
Talents spéciaux : Aptitude naturelle à se fondre dans l'obscurité 4D.
Équipement : pistolet-blaster lourd (5D), vibro-lames (VIG+2).

Un scénario Casus Belli pour

miles Christi

Le bon disciple

Cette aventure convient à un groupe de **jeunes frères et à un MJ qui a bien compris l'esprit du jeu**. Elle a été jouée pour la première fois dans le cadre de la convention du F.S.O à La Garde.

Où l'on apprend qui est Joseph de Baalbeck

Après s'être retiré plusieurs années dans les monts Liban où il a élaboré une approche des Évangiles toute nouvelle, Joseph de Baalbeck est redescendu parmi les hommes afin de prêcher la bonne parole. Dans tous les villages où il est passé, son charisme, sa simplicité, sa gentillesse et ses idées ont remporté un vif succès auprès des chrétiens jacobites ou maronites. Souvent, des jeunes gens décidaient de le suivre afin de bénéficier encore de son enseignement. Il arriva malheureusement qu'un prêtre des hommes velus, un nommé Qhassid, entendit les prêches du saint homme et décida de jouer un bon tour à ce digne suiveur du Christ. Soigneusement rasé et ganté, Qhassid rejoignit les disciples de Joseph et devint même l'un de ses douze plus proches compagnons, sous le nom de Matthias (l'apôtre qui remplaça Judas). Il s'employa dès lors à pervertir la doctrine de Joseph pour inciter ses disciples à la violence. Sous son influence, ceux-ci pillèrent les riches fermes et casaux des seigneurs francs du Liban.

La doctrine de Joseph

La doctrine de Joseph est fondée sur les Évangiles. Elle diffère du dogme catholique sur trois points :

— Joseph considère que le travail manuel et l'activité spirituelle ne peuvent être séparés. Le monde fut créé parfait par Dieu, et l'activité de l'homme sur ce monde fait partie de l'ordre divin ; il en veut pour signe et preuve l'état de charpentier du Christ. Joseph juge inutile l'activité intellectuelle ou spéculative qui n'est qu'orgueil et magie. Il a beaucoup de respect pour les moines ; par contre il regarde les prêtres comme des paresseux et les membres du haut clergé comme des profiteurs. Dieu a donné deux mains à chaque homme afin qu'il travaille la terre ou élève des animaux.

— Joseph insiste particulièrement sur ce que Jésus dit de la pauvreté, il est en ce sens un précurseur des ordres mendiants du XIII[e] siècle. Les riches sont condamnés à l'enfer… etc.

— Joseph est monophysite (il est en fait d'origine jacobite).

Où les frères sont envoyés à la poursuite de Joseph

Complies sonnent dans la nuit de Sidon, dont la commanderie héberge les frères en campagne au Liban. Le Maréchal, qui commande les chevaliers, convoque les frères dans la cellule du Commandeur de Sidon, afin de les charger d'une mission.

Récit du Maréchal

Ce matin, jour de la Ste-Onésime (26 mars), une troupe de paysans qui accompagnait un prêcheur levantin a semé un grand désordre dans les marchés aux portes de la ville. Il est probable que cette troupe soit la même que celle qui pille et brûle casaux et fermes des alentours depuis quelques jours. Les soldats présents sur le marché rapportent que le prêcheur fustigeait la richesse des marchands et des bourgeois, lesquels s'en sont dès lors pris à lui. Il en a résulté une petite émeute, et les suivants de Joseph ont pris la fuite en direction de l'est. Dans l'après-midi, une troupe de soldats s'est lancée à leur poursuite. Sire Robert de Cambrai, vassal de Renaud de Sidon, commande ces hommes d'armes, accompagné du chanoine Gormond de Laon, prieur de Sainte-Anne de Sidon et proche de l'évêque.

L'évêque a d'ailleurs immédiatement excommunié les fauteurs de troubles. Les prêches de Joseph, attaquant la richesse et l'oisiveté des religieux et des seigneurs francs, et ajoutées aux désordres créés par sa petite troupe de paysans, commencent à exaspérer les autorités seigneuriales et religieuses qui craignent une agitation au sein de la population chrétienne orientale, particulièrement à l'approche du grand pèlerinage de Pâques.

Les frères sont donc chargés de prendre la route dès l'aube, dans la direction de l'est, afin de prêter main forte à sire Robert.

Si les frères demandent en quoi cette affaire concerne le Temple, ils se feront tancer par le Maréchal qui leur dira d'obéir sans chercher à comprendre…

Cela dit, il leur rappellera qu'ils doivent bien rendre ce service à Renaud de Sidon, lequel est un ami du Temple. En outre, si Joseph de Baalbeck est bel et bien hérétique, il est naturel que le Temple, bras armé de l'Église, intervienne.

Enfin, le Maréchal confiera n'en savoir guère plus que ce qu'il vient de leur apprendre, mais qu'il craint fortement que les autorités ne cherchent à régler cette histoire avec trop de précipitation.

Une dizaine de turcopoles sont confiés aux frères (si vous n'avez que trois joueurs vous pouvez leur confier une quinzaine de turcopoles, cela n'a pas une grande importance).

Où l'on donne des informations au maître

Le déroulement de l'histoire sera le suivant :

Jour de St-Jean Damascène

— Premier assaut contre le village (tierce haute).

— Déjeuner en compagnie de Robert de Cambrai et Gormond de Laon (sixte).

— Dans l'après-midi, deuxième assaut contre le village (none).

— Matthias vient vendre ses compagnons (mâtines).

Jour de St-Martinien
— Assaut victorieux contre le village (tierce).
— Procès de Joseph de Baalbeck (sixte).
L'intérêt principal de cette aventure réside dans le contraste entre la vulgarité de Robert de Cambrai et de Gormond de Laon et la douceur de Joseph de Baalbeck. Cette histoire est donc très intéressante à jouer avec deux maîtres, chacun assumant les personnages de son choix.
La fréquentation de Robert et Gormond pendant deux jours doit suffire à exaspérer les frères, afin que durant le procès toute leur sympathie aille naturellement et massivement à Joseph de Baalbeck.
Ce procès doit bien apparaître comme le temps fort du scénario, il oppose une accusation grossière et de mauvaise foi à un accusé sympathique, plus tenté qu'effrayé par le martyre.

Où de fiers chevaliers sont défaits par des paysans

Après quelques heures de route, les frères arrivent en vue du village de Tell Kalakh devant lequel une troupe de soldats francs a mis le siège (voir plan page suivante). Le camp est en pleine effervescence, car Robert a décidé de lancer l'assaut. Les personnages sont accueillis par un jeune chevalier, Guillaume de Bellecôte. Robert de Cambrai ne descend même pas de sa monture pour venir leur souhaiter la bienvenue : il est trop impatient d'écraser « ces pouilleux d'hérétiques dont on va faire de la pitance à charognards ». Par contre, il donne volontiers des indications concernant sa tactique d'attaque : « On fonce dans le tas et on cogne ! »
Très vite, Robert lance l'assaut, même si les frères expriment le désir de montrer moins de précipitation.
Les sergents et les deux chevaliers qui accompagnent Robert parcourent vivement les rangs de la piétaille en criant : « Levez vos sales culs, tas de pouilleux ! On va y aller, secouez vos élevages de puces ! », et autres gentillesses qui font le charme des armées... Quand la troupe est à peu près formée, Robert s'élance au cri de : « Chargez, nom de Dieu ! Et envoyez-moi tous ces enfants de putains en enfer ! »...
La charge des Francs est un échec, ce qui est proprement incroyable, vu le rapport de forces, soit deux cents paysans contre soixante hommes d'armes. En toute logique, les disciples de Joseph auraient dû fuir en désordre sous le choc. Mais s'ils ne fuient pas, et s'ils se battent avec une étonnante efficacité, c'est parce qu'ils sont sous l'effet d'un philtre versé par Matthias dans l'eau du repas. Tous les frères seront surpris par la résistance des disciples.
L'assaut des Francs s'empêtre vite dans la masse des paysans armés de bâtons, de fléaux, de pierres, etc. Ils utilisent des techniques dignes des émeutes urbaines : ils ont élevé des barricades, ils utilisent leur masse, ils lancent des pierres depuis les toits, ils cassent la troupe des assaillants à l'aide de chariots enflammés, etc.
Laissez les frères se battre pendant quelques tours et observer la déroute des Francs, puis organisez une retraite générale : de nombreux soldats ainsi qu'un des sergents montés ont été tués, et un chevalier gravement blessé.

Où les frères déjeunent en bonne compagnie

Robert gueule bien évidemment contre « ces enfants de garces qui résistent », mais qu'à cela ne tienne : « On bouffe, on digère et on y retourne ! » Il convie les frères (qui sont chevaliers) à sa table, ainsi que Gormond et son secrétaire Jocelin de la Tor.
La conversation, menée par Robert et Gormond, tourne autour du vin qui n'est pas mauvais et du plat qu'il a fait préparer selon une recette franque, « parce que la bouffe d'ici, épices et compagnie, ça m'réussit pas ; au début j'ai eu la courante pendant une semaine et j'ai bien cru que j'allais chier mes tripes... »
A moins que les frères ne l'orientent sur Joseph, la conversation continuera sur les sujets les plus triviaux (cuisine, vin, femmes...).


Matthias alias Qhassid

A propos de Joseph, ils pourront apprendre que « ce maudit prêcheur sera jugé selon la justice et brûlé comme il se doit » ! Chacun des trois points de sa doctrine sera exposé aux frères. Gormond trouve ridicule d'exiger de tous les clercs et abbés un travail manuel, car « la prière et l'étude prennent déjà tellement de temps » ! Robert est pour sa part scandalisé par la condamnation des riches, car « les chevaliers sont les défenseurs de la chrétienté, ils ne sont pas si riches, et l'on voit bien que ces gueux ne connaissent pas le prix d'un cheval ou même d'une bonne lame », etc.
Jocelin se permettra de préciser (à moins que les frères ne l'aient déjà fait) que le Christ recommande bien la pauvreté, que le travail fait partie de la règle de nombreux ordres (dont l'ordre du Temple), et que le monophysisme, contraire au dogme catholique, est cependant toléré puisque professé par tous les chrétiens jacobites et arméniens.
Pour cette conversation, le maître peut s'inspirer d'éléments qui seront employés dans le cadre du procès (voir Où l'on rend la justice).
A moins que les frères ne le fassent, Robert proposera l'élaboration d'un plan. Il n'y a guère de possibilités étant donné la configuration du village (voir plan page suivante). Quel que soit le plan concocté, arrangez-vous pour que l'assaut soit mené sur quatre fronts au moins.

Où l'assaut des Francs est étrangement repoussé

Cet assaut sera repoussé dans des conditions similaires à celles du précédent. Mais à l'incompréhensible résistance des disciples, il faut ajouter les événements suivants :
— Un groupe de soldats francs est défait par un troupeau de bovidés paniqués et chassés de leur étable par les disciples (soldats encornés, cavaliers renversés et piétinés, etc.).
— Un petit groupe d'auxiliaires d'origine levantine est convaincu par Matthias de rejoindre les disciples.
— Un groupe de soldats est attaqué par de grands oiseaux !
— Un groupe, de préférence les frères du Temple, est attaqué par un couple de lions particulièrement agressifs, dans lesquels ils ne verront que de terribles monstres roux et chevelus.
Si les frères réussissent à pénétrer dans le village, ils risquent de se retrouver rapidement isolés parmi les villageois en furie. Au maître de bien leur faire comprendre le danger de la situation.
Encore une fois, les Francs feront retraite avant d'être pris dans la masse de paysans en colère.
Le retour au campement est l'occasion d'une altercation entre Robert et Gormond, qui se traitent mutuellement d'incapables (Robert arguant que ces gens sont sûrement des démons déguisés) ; les frères n'échappent d'ailleurs pas aux railleries de Gormond.
Robert et Gormond vont ensuite se réconcilier autour d'un bon cruchon, puis songent à organiser une bonne et belle messe afin de dissiper tous ces esprits malins qui se jouent des bons chrétiens...
Les frères pourront essayer de recueillir des informations sur les événements survenus au cours de l'assaut. Si l'un d'eux a un score de 5 en Église, il comprendra que les lions, les bœufs, les grands oiseaux et un homme font allusion aux quatre symboles des quatre évangélistes (si aucun de vos frères n'a le score nécessaire en Église, utilisez les compétences de Jocelin). Ces quatre événements sont le fruit des manipulations perverses de Matthias, qui sème le trouble parmi les chrétiens.
Si les frères ont l'idée d'un plan particulier, et si vous le désirez, vous pouvez bien sûr développer un assaut plus complexe, l'important étant qu'il échoue finalement. ▷

Où un bon chrétien décide de revenir sur ses erreurs

Dans la nuit (complies), un «prisonnier» est amené devant les frères par un turcopole (si un des PJ monte la garde, c'est lui qui fera cette «capture»).
L'homme (c'est Matthias) a quitté le village car il souhaite que l'excommunication soit levée de sa personne. Il est prêt à révéler un secret pour aider à la capture de Joseph et des autres disciples, contre la somme de trente besants (Judas vendit le Christ pour trente deniers). Les frères peuvent remarquer que Matthias est roux (ce qui n'est pas fréquent chez les Levantins), qu'il porte des gants, et qu'il a l'air particulièrement soigné (il taille proprement sa barbe et porte des gants afin de dissimuler son identité). Un frère qui se montre intrigué par son poil roux, et qui a un score de 5 en Église, se souviendra que Judas était roux lui aussi. Si les frères demandent à Matthias pourquoi il porte des gants, il prétendra être affligé d'une maladie fort contagieuse (si les frères insistent, il montrera ses mains, mais dans des conditions de visibilité telles qu'ils ne pourront que constater des plaques rougeâtres sur celles-ci).
Les frères, qui ne peuvent payer la somme demandée, conduiront probablement Matthias devant Robert et Gormond, qui prendront tout de suite en sympathie cette «brebis égarée revenant au troupeau».
Quand les deux compères lui auront payé la somme de trente besants, Matthias prétendra que si tous les combattants récitent en chœur le credo avant l'assaut, les démons qui prêtent main forte aux disciples de Joseph seront affaiblis (il sait en fait que le philtre qu'il a administré n'a plus aucun effet).

Où les Francs remportent une belle et éclatante victoire

Un peu avant l'aube, tous les soldats sont prêts. Gormond (armé et revêtu d'un haubert car il participe à l'assaut) fait réciter le credo aux combattants, et Robert lance l'attaque selon la méthode qui lui est propre.
Cet assaut est un véritable massacre. Les disciples qui ne bénéficient plus du philtre de Matthias sont taillés en pièces par la troupe qui se venge de l'humiliation de la veille; ils tentent de fuir, mais la plupart sont rattrapés par les hommes d'armes.
Pendant l'assaut, les frères assistent à plusieurs scènes qui ne peuvent pas les laisser insensibles:
— Une jeune femme est violée par quatre soudards.
— Un soldat se prépare à fracasser le crâne d'un jeune enfant contre un mur.
— Deux hommes d'armes torturent un vieillard qu'ils ont préalablement cloué sur la porte de sa maison.
(Ne pas intervenir signifie pécher contre la Courtoisie, intervenir impliquera probablement de frapper un chrétien!)

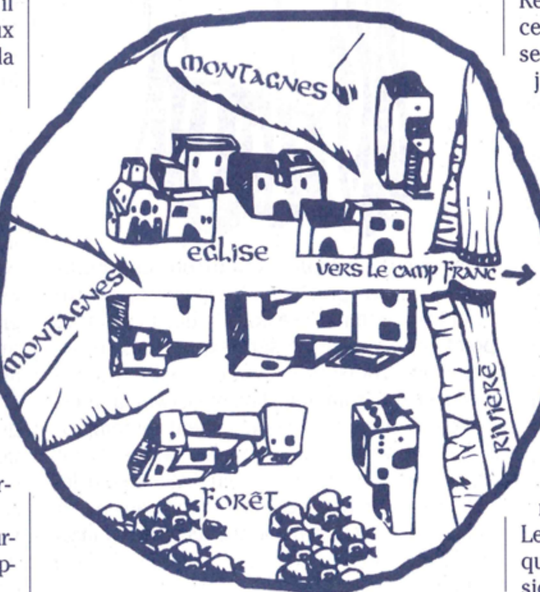


Robert de Cambrai

L'assaut prend fin avec la capture de Joseph, réfugié en prière à l'intérieur de l'église du village. Les survivants sont parqués dans une bâtisse, et pendant que des soldats font nettoyer le village, d'autres apprêtent l'église où aura lieu le procès.

Où l'on rend la justice

L'organisation du procès est la suivante: Gormond est juge, Jocelin prend note de ce qui se dit, Robert et les frères sont prud'hommes (c'est-à-dire chargés de veiller au bon déroulement du procès selon la coutume et de conseiller le juge).
La séance est décomposée comme suit:
— Lecture des charges contre Joseph et toute sa troupe
— Interrogation des témoins
— Interrogation de l'accusé principal
— Verdict
Un conseil: ne vous contentez pas de citer les références bibliques indiquées, lisez-les!



Gormond lit l'acte d'accusation

«Au nom du Seigneur amen… Joseph de Baalbeck, tu es accusé d'avoir semé le trouble sur les terres du Saint Royaume de Jérusalem, par le pillage et par la propagation d'idées hérétiques. Villages pillés: le casal de Soubh, la ferme de Babelsahel sur les rives de la rivière Aouall et domaines de Gérard de Belhacem; les fermes de Tellaouad, Ghour, Ghazouz, Chaal et Toud sur les terres de Renaud de Sidon.
Durant ces pillages, Jaques le Boiteux de Soubh, Matthieux Marchand et sa femme Guillemette de Chaal, Eudes le Bègue de Tellaouad, Michel le Fort de Babelsahel, tous bons chrétiens, ont été malmenés et blessés au sang.
Durant ces pillages, ont été tués les chrétiens Jaques Ferronnier, châtelain de Soubh, Ancelin le Beau, sergent d'armes à Chaal, ainsi que de nombreux serviteurs sarrasins.
Enfin, ta troupe a semé le désordre dans la ville de Sidon, après que tu aies prêché sur le marché de la porte Saint-Christophe. Au cours de ces désordres, des étals ont été renversés, des badauds roués de coups et délestés des quelques biens qu'ils possédaient.»

Premier témoin

Guillaume de Bellecôte qui a assisté aux désordres de Sidon les raconte sans exagération.

Deuxième témoin

Matthias. Il prétend avoir suivi le faux prophète après avoir été abusé par des paroles mensongères. Ce n'est que devant le juste courroux des hommes de Dieu qu'il a compris son erreur. L'individu a proféré des injures contre les clercs et les Francs. Il a appelé les manants à se révolter contre les seigneurs qui les accablent d'impôts. Il a plusieurs fois forniqué avec des femmes de sa troupe, et même avec plusieurs en même temps. Il a des pouvoirs conférés par le démon, qui lui ont permis de tromper tous ceux qui le suivent.
Le témoignage de Matthias sera soutenu par plusieurs paysans de la troupe.
Réponses de Joseph: «Le Seigneur a écrit tout cela, et les paroles mensongères d'un homme seront causes de ma perte. Je m'en remets au jugement du Tout-Puissant. Et je pardonne à Matthias.»

Interrogatoire de Joseph à propos de sa doctrine

Voici les éléments qu'invoqueront les deux parties:

- **Le rôle des prêtres**

— *Accusation*: Elle se justifie pleinement par Matthieu 18, 10-14, le symbole du bon berger, et par Jean 10, 1-10. Elle soulignera l'importance des prêtres en tant que pasteurs et gardiens de la liturgie, dans laquelle se reconnaît le peuple et qui lui permet d'accéder aux mystères de Dieu.
Le prêtre est le gardien du dogme de la foi, celui qui dit la vérité et la protège contre les hérésies. Toutes les interprétations de la Bible ne

LES PROTAGONISTES

▶ Robert de Cambrai

Pour dépeindre Robert en quelques mots : c'est « Raoul » en armure. Pas spécialement mauvais, mais grossier, râleur, égoïste et prétentieux. « Cul, putain, bougre, queue » sont les éléments fondamentaux de son vocabulaire. Un conseil au maître : rajoutez-en, et si vous maîtrisez bien un accent qui sonne terroir, n'hésitez pas à déplacer le fief d'origine de Robert.

Trucs et tics pour jouer Robert : parlez fort, tapez-vous sur le ventre ou les cuisses, tapez sur les épaules des frères, etc.

A propos de Joseph : Robert est scandalisé par l'attaque de Joseph contre les riches. Pour sa part, il méprise sans complexe « tous ces pouilleux qui pètent plus haut que leur cul et qui voudraient nous apprendre l'Évangile », de plus, brûler un hérétique n'est pas une idée qui lui déplaît : il trouve cela particulièrement glorieux et fort chrétien.

Corps : 8 (Force, Vigueur : 9), Armes : 9 (masse : 10), Somme des cartes : 12.

▶ Gormond de Laon

Soyons bref : c'est la version ecclésiastique de Robert ! Aussi, Robert et Gormond doivent-ils apparaître comme un duo burlesque, à l'affliction générale des frères.

Gormond, qui n'est pas un intellectuel, n'a pas une analyse très fine du dogme. Il a néanmoins compris deux choses :

— que Joseph s'en prenait à la richesse de certains ecclésiastiques.

— que brûler un hérétique lui vaudrait le respect et l'admiration de ses pairs.

Corps : 5 (Vigueur : 7), Foi : 0, Livre : 5.

▶ Jocelin de La Tor

Fin et érudit, il faut à Jocelin toute l'obéissance et toute l'humilité chrétiennes pour supporter un supérieur comme Gormond. Sans être un Juste, Jocelin est un bon chrétien, sa foi est plutôt faite de conservatisme et d'intellectualisme. Il appréciera sûrement la présence des frères qui le soulagera de la grossièreté de Gormond. Durant toutes les discussions en théologie, c'est lui qui souffle à son supérieur les passages corrects des Évangiles, et qui éventuellement reprend ses erreurs.

Corps : 4, Foi : 0, Livre : 7 (Église : 8).

▶ Joseph de Baalbeck

Joseph est à l'origine un jacobite, de la communauté chrétienne de Baalbeck. C'est un « Juste », ce qui ne l'a pas empêché d'être manipulé par un serviteur du Malin. La violence de ses disciples et la réaction des Francs le dépassent. Au moment de l'aventure, il n'exerce plus de pouvoir sur ses suivants, remplacé en cela par Matthias. Il passe alors la journée en prière, ne s'adressant aux disciples qu'au cours de la messe quotidienne. Joseph a compris qu'il allait être arrêté et jugé par les Francs, il s'attend à une condamnation et ce n'est pas sans orgueil qu'il se prépare au martyre...

Corps : 5 (Figure : 9), Foi : 3, Discourir : 9, Église : 7.

▶ Matthias alias Qhassid

La religion des hommes velus est un complexe mélange de gnose et de satanisme : ils considèrent que le vrai dieu est Satan, ils appellent Dieu l'Usurpateur et haïssent ses prophètes. Selon leur pensée, le messie est Judas qui dénonça l'envoyé de l'Usurpateur.

En pervertissant les disciples de Joseph, Matthias accomplit un rituel religieux, ce qui ne l'empêche pas de recueillir le fruit des pillages. Il n'est pas dénué de pouvoirs, il jouit d'un charisme puissant et communique avec les animaux maléfiques.

Corps : 6 (Figure : 7, Vigueur : 7), Corruption : 3, Discourir : 7.

▶ Les soldats

Épée, masse, bouclier : +/- 6, S.d.c. +/- 10, Armure +/- 5, Vigu +/- 7.

▶ Les disciples

Sous l'effet du philtre : Gourdin, bâton, fléau (Parade à -3) : +/- 6, S.d.c. +/-11, Vigu +/- 6.
Sans le philtre : Armes : +/-4, S.d.c. +/-8, Vigu +/-5.

---

sont pas bonnes, et le Malin est prompt à corrompre l'esprit des hommes par des interprétations erronées.

— *Défense* : Elle est basée sur l'épître de Pierre 1 P 5, 1-4, dans laquelle le berger doit veiller sur le troupeau par dévouement, et doit devenir un modèle. Et aussi Zacharie 11, 15-17.

● L'exigence de pauvreté

— *Accusation* : Cette exigence est contraire à la loi naturelle que Dieu a mis en les hommes. Saint Augustin a démontré dans ses écrits la répartition naturelle des hommes en trois ordres. La recherche effrénée des biens matériels est éminemment condamnable, mais la remise en cause de l'ordre naturel et divin est tout aussi condamnable. Les riches doivent être d'autant plus pénitents qu'ils sont riches, et aider les pauvres. Mais ils ne doivent pas pour autant abandonner toute leur richesse qui est la source de leur pouvoir de protection des faibles.

— *Défense* : Elle est basée sur les Évangiles, notamment Mathieu 19, 16-26. Les riches rentreront difficilement au Royaume des Cieux. Action de pénitence par la pauvreté ; Isaïe 32, 14.

● Le monophysisme

— *Accusation* : Le refus de la consécration de la double nature du Christ est une grave atteinte à la foi chrétienne, telle que définie par le symbole des apôtres et le credo de Nicée. L'hérésie monophysite a été condamnée par les conciles de Chalcédoine et de Constantinople. Nul ne peut se croire supérieur aux Pères de l'Église.

— *Défense* : Seuls les successeurs de Pierre ont défini ces questions. Il n'est aucunement question de la nature du Christ dans les Évangiles ; Mathieu 1, 18-22. Il est dit que Marie fut mise enceinte par l'Esprit-Saint. Enfin, tous les chrétiens jacobites et arméniens professent le monophysisme en toute impunité...

Il est important de faire intervenir les frères le plus souvent possible et sur chaque point soulevé par l'accusation, n'oubliez pas non plus de faire souffler les éléments d'accusation par Jocelin.


Gormond de Laon

Rôle des frères au cours du procès et conclusion

Il est bien évident que les frères doivent éviter la condamnation d'un Juste, qui plus est si celui-ci est condamné grâce au témoignage d'un serviteur du Malin. Il pourront peser de tout leur poids de templiers pour exiger l'annulation du procès en hérésie et le renvoi de Joseph devant un tribunal coutumier (laïc) pour les seuls troubles occasionnés ; ils peuvent aussi demander que le jugement de Joseph soit confié au Temple. Enfin, ils peuvent tenter de confondre Matthias, mais cela leur sera difficile car ils ne pourront pas compter sur l'aide de Joseph.

Quant à Matthias, il profitera du procès et de la discussion entre les frères, Robert et Gormond pour prendre discrètement le large.

Dernière recommandation : n'oubliez pas le chapitre de fin de partie et la confession des frères ! ■

Arnaud Bailly
et Thibaud Béghin
illustration :
Rolland Barthélémy
plan :
Thibaud Béghin



Un scénario Casus Belli pour

L'appel de Cthulhu

Le ciel n'était pas à l'heure...

Dans ce scénario pour **MJ expérimenté et personnages débrouillés**, certains pouvoirs utilisés ne sont pas issus de *L'appel de Cthulhu* et ne sont pas expliqués. C'est volontaire. Cela vous permettra de confronter vos joueurs à quelque chose qu'ils ne connaissent pas. L'efficacité de l'histoire tient en partie là-dessus, car on craint toujours plus ce que l'on n'explique pas.

Fait-divers à Saint-Germain-en-Laye

Tout commence par un fait-divers inquiétant relaté dans le journal du lundi 12 septembre 1921. On y apprend la mort de Monsieur Antoine Gégnard, le censeur du collège Saint-Guillaume à Saint-Germain-en-Laye. D'après l'article, on aurait trouvé son corps dans l'étang de l'établissement, les vertèbres cervicales brisées de façon inexplicable : sa tête aurait fait un tour complet... La presse indique que la police n'aurait encore aucun suspect, que l'enquête suit son cours. Monsieur Gégnard était connu pour être un homme équilibré, et sa mort a provoqué un grand émoi dans le collège. Son enterrement aura lieu le 17 septembre dans le cimetière de Saint-Germain-en-Laye. La messe mortuaire sera dite par le père Lebas, aumônier du pensionnat Saint-Guillaume.

Le décor

L'action se déroule dans le pensionnat Saint-Guillaume, une institution pour jeunes garçons fortunés. Cet établissement de deux cents élèves est situé à dix kilomètres de Saint-Germain-en-Laye même, près du bois de Marly, et à deux kilomètres de Louveciennes (dans la banlieue ouest de Paris). C'est un grand manoir datant du XIXe siècle composé de trois ailes. C'est un bâtiment assez sinistre et à l'ambiance lourde. Le sol est fait de carrelages froids et de planchers qui grincent, les plafonds sont hauts et les fenêtres disjointes laissent passer le vent.

L'aile droite est occupée par les appartements du directeur, ceux du censeur, des professeurs, et par les locaux administratifs. Celle du milieu regroupe l'ensemble des salles de cours, le réfectoire, et en sous-sol la chaudière. L'aile gauche abrite le dortoir, l'infirmerie et les appartements de l'infirmière. A côté du bâtiment principal se trouve la maison des gardiens, contiguë à l'atelier. De l'autre côté se dresse la chapelle. Parce que les investigateurs sont des investigateurs, ils chercheront probablement à en voir la crypte. Elle existe et abrite six gisants. Autour, le parc compte un bois assez important, un étang et de grandes pelouses. Il est entouré par un mur de deux mètres de haut fait de vieilles pierres rongées par le lierre.

Les intervenants

Le personnel du pensionnat

- **Monsieur Lucien Laghatu**, 54 ans, directeur. C'est un homme ventripotent, très imbu de sa personne. Les élèves ne l'aiment pas mais ils le respectent. Il faut dire que M. Laghatu est très sévère et qu'il n'hésite pas à donner quelques coups de cravache quand le besoin s'en fait sentir. Il est par contre très apprécié du corps professoral, hormis de Mademoiselle Sophie Baillard, qui réprouve son idée de la discipline. M. Laghatu est veuf depuis six ans, il a un fils de 23 ans qui travaille comme instituteur à Paris.
- **Monsieur Antoine Gégnard**, 46 ans, censeur. C'était quelqu'un de plutôt sympathique ; tous les élèves et l'ensemble des professeurs pourront le confirmer. Des bruits courent selon lesquels lui et l'infirmière Mademoiselle Catherine Busnel avaient une liaison. La chose est assez choquante si l'on sait que M. Gégnard n'était veuf que depuis deux ans.
- **Mademoiselle Catherine Busnel**, 28 ans, infirmière. Elle n'est pas ce que l'on pourrait appeler un « canon de la beauté ». C'est cependant une personne très généreuse, et même très maternelle avec les élèves. Ils l'adorent, elle et son chien, Filax, un labrador très affectueux. Elle avait effectivement une relation cachée avec le censeur depuis quelques mois. La seule personne qui n'était pas au courant est M. Laghatu, tout le reste du personnel fermait pudiquement les yeux.
- **Gérard et Lucette Beauviche**, 37 ans et 34 ans, gardiens. Ils s'occupent à peu près de tout dans le collège : intendance, chaudière, cuisine, jardinage, plomberie, ménage... Ils n'ont pas beaucoup d'éducation, et certains élèves sont cruels avec eux, comme peuvent l'être des enfants... Ce sont cependant de braves gens qui n'hésitent jamais à donner un coup de main.
- **Mademoiselle Sophie Baillard**, 33 ans, professeur de français dans les petites classes. C'est une femme de caractère, très en avance sur son temps (ne serait-ce que par le fait d'être une femme enseignante). Assez bien de sa personne, elle a dû repousser les avances du directeur à plusieurs reprises. Elle s'intéresse beaucoup à

Ce scénario prouve que nos lecteurs ont raison de nous envoyer leurs œuvres. C'est ce qu'a fait Matthieu Dahan, et résultat : il est publié !

ses élèves, et est très attentive à leurs problèmes.

- **Le père Lebas**, 64 ans, aumônier du pensionnat. C'est un vieil homme qui sent mauvais et qui voit le mal partout. Il est extrêmement sévère et envoie régulièrement des élèves au bureau de M. Laghatu. Il désapprouve la présence de Mademoiselle Baillard dans le corps professoral du collège, et est d'ailleurs en train de faire pression sur le directeur pour la faire renvoyer. Il dit la messe tous les dimanches. Il est aussi présent en semaine, le lundi, le mercredi et le jeudi, l'après-midi, pour assurer l'éducation religieuse des pensionnaires et les messes du soir. Ces jours-là, il dort au collège dans une chambre de l'aile droite.
- **Messieurs Fanchon, Fournier, Evrard, Cohet, Boucharny, Desgranges et d'Epenoux**, corps professoral du pensionnat Saint-Guillaume. Ce sont des professeurs quelconques… Ils n'ont rien à voir avec l'histoire. Vous pouvez bien sûr détailler leur personnalité.

Un autre protagoniste important

- Il s'agit de **Georges Gégnard**, 51 ans, le frère d'Antoine. Il est artiste-peintre à Londres. Il n'y est pas très reconnu, car ses œuvres sont assez déroutantes, torturées, voire inquiétantes. Il faut dire que lui-même est un être assez sinistre, tenant plus du corbeau que de l'homme. Il loge en ce moment dans une auberge de Saint-Germain-en-Laye. Il y a une toile en cours, représentant un paysage sinistre avec, tombant du ciel, un ensemble de couleurs funestes. Il ne s'agit que de l'illustration de son imagination débordante, cependant les PJ y verront sûrement l'œuvre d'un adorateur des Grands Anciens.

Introduction des investigateurs

Les investigateurs pourront être des amis d'Antoine Gégnard, des membres de sa famille ou encore des journalistes intéressés par l'affaire. L'un d'entre eux pourrait être un détective engagé par M. Laghatu pour accélérer l'enquête (ce dernier n'aime pas trop la publicité que lui fait ce scandale et aimerait en finir au plus vite…).

Toujours est-il que si ce sont des journalistes, ils n'obtiendront aucune aide de la part du directeur lors de leur enquête. Dans les autres cas, ils pourront peut-être même loger au pensionnat s'ils en font la demande et qu'ils viennent de loin, sinon, il y a un bon hôtel à Louveciennes où ils pourront descendre. M. Laghatu serait content que des gens concernés fassent leurs recherches parallèlement au travail de la police.

L'histoire

Justinien Pagnard, un nécromancien du XVIIIe siècle, écrivit un livre traitant de la vie après la mort : le *Subumbrae Liber Mortis*. Il le signa du pseudonyme de Mythradius (mais on peut apprendre que ces deux noms désignent la même personne dans des registres datant du XVIIIe siècle disponibles à la bibliothèque de Saint-Germain-en-Laye). Fervent adorateur de Yog-Sothoth, Justinien apprit de son maître un sortilège qui devait lui permettre, après son trépas, de prendre possession du corps d'un mort. Il le consigna donc dans son livre, le maquilla en rituel de résurrection, espérant qu'un autre féru d'occultisme le trouve et lance le sort. Ce qui arriva…

Anatole Ménart était un notaire assez riche de la région parisienne. Il avait deux passions en dehors de son travail : la chasse et l'occultisme. Toutes deux le poussèrent à sa perte dans des conditions pour le moins étranges…

Anatole et Lucienne Ménart n'avaient qu'un seul fils : Philibert. Son arrivée très espérée fut vécue comme un miracle, en l'an de grâce 1912, ses parents étant déjà avancés en âge lors de sa naissance (la quarantaine).

Le jeune Philibert grandit alors dans le bonheur et l'attention. Élève au collège Saint-Guillaume, c'était un garçon heureux. Mais le drame survint : à l'été 1921, le père et le fils partirent ensemble à la chasse. En fin de journée, Anatole rentra chez lui désespéré, le corps inerte de Philibert dans les bras. A la suite d'un stupide accident de chasse, l'enfant avait reçu une balle en plein cœur… Madame Ménart devint à moitié folle de désespoir et refusa désormais de parler à son mari.

C'est là qu'entre en jeu la deuxième passion d'Anatole Ménart : l'occultisme. Dans ses recherches à la bibliothèque de Saint-Germain-en-Laye, il avait trouvé le *Subumbrae Liber Mortis*. Il eut alors le fol espoir d'arriver à ressusciter son fils. C'est pourquoi il cacha la nouvelle de sa mort, et força sa femme à en faire autant (durant tous ses travaux, il l'enferma dans sa chambre du dernier étage). Cet isolement, couplé au sinistre accident, eut raison de sa santé mentale. Elle se mit à gémir toute la journée et à hurler toutes les nuits (les voisins pourront en témoigner).

Pendant ce temps, les travaux d'Anatole avançaient, et il découvrit enfin dans le *Subumbrae Liber Mortis* ce qu'il cherchait. Le rituel était simple, il devait avant tout agir sur la tombe d'un certain Justinien Pagnard, mort en 1798. L'ouvrage indiquant où elle se situait à l'époque, il lui fut facile de la localiser, dans le cimetière de Louveciennes. Il fallait y apporter le corps du défunt, ainsi que le livre. Ce dernier devait être mis dans la tombe, ensuite le rituel pouvait commencer.

Tout marcha à merveille. Philibert se releva, sa blessure avait disparu. Il s'approcha de son père, le prit dans ses bras, le tua et fit disparaître le corps afin que personne ne vienne fureter du côté de la tombe (on retrouvera son cadavre plus tard, dans une carrière).

Le jeune Ménart rentra chez lui. Le lendemain, il ouvrit à sa mère, et la tua en la jetant par la fenêtre. C'est donc sa tante Albertine de Remoncienne, de Lyon, qui prit l'initiative de le renvoyer au collège avec l'argent de sa défunte sœur (vu que son père avait disparu), puisque les cours devaient reprendre, et qu'elle-même ne pouvait se déplacer pour s'occuper de son neveu (elle fit cela plus par obligation que par amour pour l'enfant).

C'est bien évidemment l'âme de Pagnard qui se trouve dans le corps du petit Philibert. Il compte mettre à profit son retour pour appeler Yog-Sothoth par le biais du livre.

Il a donc décidé de ne pas éveiller les soupçons et de retourner au collège en attendant une configuration astrologique suffisamment importante pour mener à bien son projet. D'après ses calculs, il lui faut attendre la nuit du 16 septembre.

Philibert a commencé à préparer son invocation. Pour ce faire, il a décidé de s'installer dans la crypte de la chapelle du collège, Yog-Sothoth s'étant toujours délecté de la mort et des cadavres. Cette crypte n'étant bien entendu jamais utilisée, c'est un endroit rêvé pour lui. Mais le censeur, M. Gégnard, qui de temps en temps fait le tour des dortoirs pour voir si tout est calme a noté son absence. C'est en le cherchant qu'il l'a trouvé dans la crypte, avec des bougies volées ▷

dans la remise et le chien égorgé de l'infirmière. Philibert l'a aussitôt tué avec ses pouvoirs télékinésiques, et l'a jeté dans l'étang de la même façon. Son esprit datant du XVIIIe siècle, il ne s'est pas douté qu'une enquête allait s'ouvrir aussitôt, et qu'elle avait des chances d'aboutir... D'ailleurs, étant coupé du monde extérieur dans le pensionnat, il n'a pas conscience du bruit engendré par son meurtre... C'est ce qui va causer sa perte (du moins on l'espère).

Déroulement des opérations

Jours 1 et 2

● **Les PJ seront accueillis par M. Laghatu.** Selon les raisons qui les poussent à faire une enquête, il les aidera plus ou moins (si ce sont des journalistes, il se montrera volontairement peu coopératif). Voici ce qu'il pourra leur apprendre sur Antoine Gégnard :
— il travaillait au collège depuis deux ans, personne n'avait jamais eu à se plaindre de lui ;
— il n'avait pas d'ennemis connus, que ce soit au sein de l'établissement ou à l'extérieur ;
— il n'avait pas l'habitude de sortir le soir (quand on l'a trouvé, il était vêtu d'un manteau par-dessus son pyjama et tenait une lampe-torche cassée à la main) ;
— son frère, Georges Gégnard, est venu le voir le soir du 11 septembre (la veille de sa mort). Il aurait quitté le collège furieux, suite à une discussion très orageuse avec le défunt.
Sinon, le directeur leur présentera le reste du personnel, puis leur souhaitera bonne chance dans leur enquête et les laissera à cause de son travail.

● **Georges Gégnard** est bouleversé par la mort de son frère. Cela le rend taciturne, fuyant et par là même suspect. Il évitera le contact avec les PJ et ne répondra à leurs questions que s'ils insistent suffisamment. Il dira alors ceci :
— il est revenu en France le 10 septembre pour voir son frère. En fait, celui-ci lui avait avoué dans une lettre sa relation avec l'infirmière. Il est alors arrivé, outré par le peu de cas que son frère faisait de son veuvage. Il est allé le voir le 11 septembre en fin de journée, et est reparti furieux de ne pouvoir lui faire entendre raison.

● **Mademoiselle Busnel**, l'infirmière, bien que toute à son chagrin, répondra quand même aux questions des investigateurs. Elle leur parlera même de sa liaison avec le défunt, sauf si ce sont des journalistes. Elle pourra dire ceci :
— Antoine s'entendait bien avec les professeurs et les élèves. C'était vraiment un homme très bon et généreux ;
— elle ne lui connaît qu'un frère, Georges, un homme bizarre qui ne lui plaît pas. Selon elle, c'est une espèce d'antithèse d'Antoine, une sorte de Caïn. Il était venu le voir la veille du meurtre ;
— Antoine faisait toujours une ronde dans les dortoirs avant de venir la voir. Ils devaient justement se retrouver ce soir, mais comme il n'est pas venu, elle s'est inquiétée. Elle a entendu un cri dans la nuit. C'est elle qui l'a retrouvé dans l'étang ;
— Filax, son chien, a disparu le même jour. La dernière fois qu'il avait fugué, il était revenu au bout de deux jours.

● **Les gardiens** seront tout à fait disposés à parler, surtout si les PJ sont des journalistes dans un quotidien à grand tirage. On pourra toujours trouver Lucette chez elle, à part aux heures de repas durant lesquelles elle est à la cuisine du réfectoire. Gérard, quant à lui, sera le plus souvent en train de travailler dans l'atelier, ou bien en train de tondre la pelouse, de vérifier la chaudière, de changer une ampoule, etc. Voici ce qu'ils pourront dire :
— ils n'ont rien remarqué d'étrange concernant le censeur. De même, tout semblait normal dans le collège ;
— Gérard a remarqué qu'on avait récemment volé des bougies dans la remise. Ce n'est pas la première fois que ça arrive, mais tout de même, ça va le forcer à en reprendre quand il ira à Louveciennes pour le prochain marché ;
— Lucette a déjà surpris Monsieur Gégnard et Mademoiselle Busnel ensemble dans le bois. Elle n'en a jamais parlé à personne.

● **Mademoiselle Baillard** sera enchantée de répondre aux questions d'un investigateur au charisme conséquent. De même, elle s'entendra très bien avec une femme de son genre (une femme émancipée, quoi...). Elle n'apportera pas beaucoup d'éléments aux PJ. Elle ne sait rien de plus que M. Laghatu. Au mieux pourra-t-elle parler de ses problèmes avec le directeur qui lui fait trop d'avances, dont certaines carrément déplacées.

● **Le père Lebas** ne pourra répondre aux questions des PJ que les jours où il est là, à savoir le lundi, le mercredi, le jeudi et le dimanche. C'est presque un fanatique, et il voit dans le drame la marque du démon. Il refusera cependant de répondre aux questions posées par une femme (c'est un misogyne...). Voici ce qu'il sait :
— le censeur n'était pas si respectable qu'il en avait l'air. Il a entendu dire qu'il avait une liaison avec Mademoiselle Busnel (en fait, il l'a appris en confession, mais jamais il n'admettra avoir trahi le secret professionnel) ;
— il pense que c'est Dieu lui-même qui a puni le censeur à cause de son péché.

● **Messieurs Fanchon, Fournier, Evrard, Cohet, Boucharny, Desgranges et d'Epenoux** ne savent rien de plus que ce que dira M. Laghatu sur la mort du censeur.

En fouillant les appartements du censeur, les investigateurs ne trouveront aucune piste valable : quelques lettres d'amour de Mademoiselle Busnel, plusieurs livres d'histoire ancienne, deux carnets avec des notes sur certains élèves (l'une d'elles porte sur Philibert Ménart qui aurait un comportement bizarre depuis la rentrée, s'amuserait à faire peur aux autres enfants et semblerait profondément dérangé par le drame survenu dans sa famille. Noyez cette information parmi d'autres sans rapport avec l'enquête).

Les PJ pourront aller voir la police pour avoir des renseignements. C'est l'inspecteur Beaumont qui est chargé de l'affaire. C'est un homme ayant la quarantaine et portant une énorme moustache. Il n'aime pas les journalistes, mais sera prêt à confier quelques renseignements à d'éventuels amis ou membres de la famille de M. Gégnard. D'ailleurs, si les PJ sont des cousins du défunt, il leur sera proposé de voir le corps avant la mise en bière. Sa tête a effectivement fait un tour complet. Étrangement, il n'y a aucune marque sur son crâne, son cou ou autres... Le rapport d'autopsie ne pourra en dire plus. En ce qui concerne l'inspecteur Beaumont, il a déjà côtoyé l'Inconnu et sera prêt à étouffer l'affaire si elle devenait trop louche (vous voyez ce que je veux dire ?). D'ailleurs, il est sur le point de le faire, terrorisé à l'idée de ce qu'il pourrait découvrir.

Voici quelques petits incidents qui pourront avoir lieu lors de l'enquête, pour la pimenter :
— Alors que les investigateurs sont dans le bureau de Monsieur Laghatu, Mademoiselle Baillard frappe à la porte. Elle entre, l'air assez inquiète. Le directeur priera alors les PJ de bien vouloir sortir. S'ils écoutent à la porte, ils pourront entendre la professeur se plaindre de l'attitude de l'élève Philibert Ménart auprès de ses camarades. Il les effraie tout le temps, et même elle ne se sent pas rassurée en sa présence. Le directeur la calme en lui expliquant que l'enfant a subi un choc récemment, que son comportement est tout à fait normal vu les circonstances. Puis, il parle beaucoup plus doucement et les investigateurs auront intérêt à s'écarter de la porte car celle-ci va s'ouvrir violemment, cédant le passage à la jeune femme, le rouge aux joues et visiblement furieuse...
— Une trentaine de parents d'élèves, inquiétés par le crime, viendront reprendre leurs enfants.
— Un enfant disparaît. Il a fait le mur et des agents de police le ramèneront le soir même.

Jour 3

Deux jours plus tard, alors que les préparatifs de Philibert concernant l'appel de Yog-Sothoth n'ont pas trop avancé, Mademoiselle Baillard est tuée... Un accident horrible qui a eu lieu dans la matinée, alors que la jeune femme était partie acheter un livre à Louveciennes : un camion se trouvant en haut d'une côte, et n'ayant visible-

CARACTÉRISTIQUES

▶ Philibert Ménart

Un enfant solitaire de neuf ans au regard inquiétant...
FOR 6 CON 8 TAI 6 POU 10 INT 10
APP12 DEX 14 EDU 9 PdV 7
Discrétion 45 %, Écouter 45 %, Esquiver 30 %, Grimper 45 %, Se cacher 50 %, TOC 40 %.

▶ Justinien Pagnard

FOR - CON - TAI - POU 21 INT 17
APP - DEX - EDU 21 PdM 21
Astronomie 55 %, Discussion 60 %, Lire/Écrire latin 70 %, Mythe de Cthulhu 32 %, Psychologie 55 %, Hypnotiser 50 %.
Sorts : Invoquer ghast, Contrôler ghast, Invoquer crynos (loups du cimetière), Contrôler crynos, Télékinésie (ce pouvoir lui a été conféré par Yog-Sothoth ; il lui permet, une fois par jour, de tuer par la pensée).

▶ Les loups du cimetière (crynos)

DEX 16, PdV 20, Att 40 %, Dommages 1d6 en morsure/ 1d4+1 en griffes, Esquive 35 %.

▶ Subumbrae Liber Mortis

Mythe de Cthulhu +6 %, Multiplicateur de sorts x2.
Sorts : Invocation de Yog-Sothoth, Invoquer ghast, Invoquer crynos, Réincarner un esprit dans un cadavre.



ment plus de freins, a dévalé la pente alors qu'elle était en bas. Le véhicule transportait des vitres, et c'est l'une d'elles qui, projetée violemment, a décapité la jeune femme. L'affaire fait peu de bruit dans la presse. L'enquête est close à ce sujet. Personne ne fait le rapprochement entre les deux morts. Le père Lebas commence à se demander sérieusement si tout cela n'est pas l'œuvre de Dieu qui nettoie l'établissement de tous ses péchés (il devient de plus en plus fou). En fait, Sophie Baillard s'était rendue compte que quelque chose n'allait pas chez le jeune Ménart. Philibert a alors commencé à la percevoir comme un danger immédiat et a décidé de s'en débarrasser de sorte que tout ait l'air d'un accident (il a compris sa première erreur).
Si on fouille chez Mademoiselle Baillard, on ne trouvera rien d'intéressant.
La nuit même, Philibert Ménart hypnotise le gardien et l'envoie déterrer le *Subumbrae Liber Mortis* au cimetière. A son retour, vers 2 heures du matin, il le tue et fait disparaître son corps (on peut en trouver les restes dans la chaudière). Curieusement, Gérard, assez grand et large, a pu entrer sans être découpé par un orifice de 30 cm de diamètre… On pourra trouver du sang cuit sur tout le pourtour de l'orifice, comme si on l'avait fait passer en force…

Jour 4

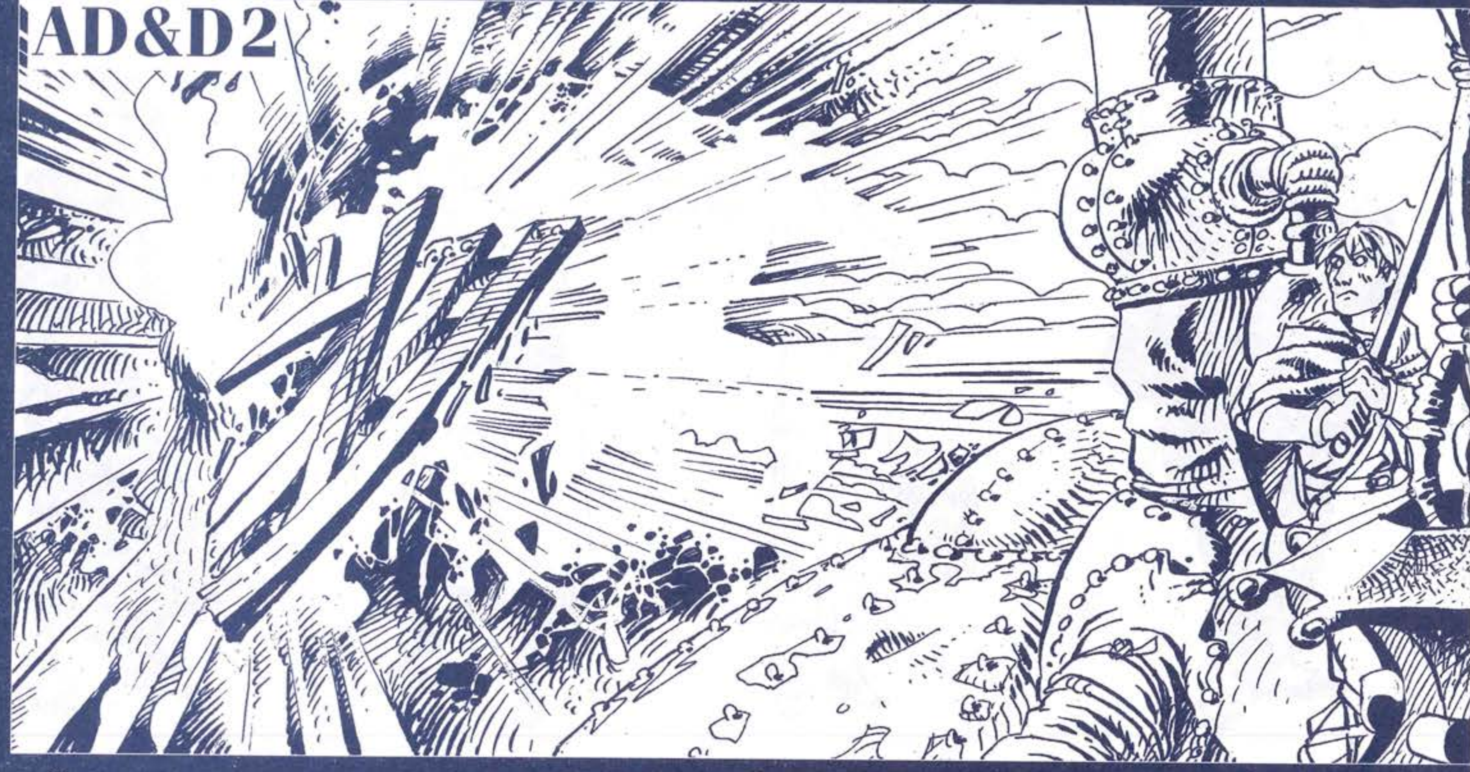
Le lendemain, la presse annonce que l'on a retrouvé le corps de M. Ménart, dans une carrière à charbon. Les journaux ne parlent pas des circonstances de sa mort, expliquant que pour les besoins de l'enquête, la police se refuse à divulguer des détails. Par contre, ils expliquent que M. Ménart était un notable de Saint-Germain-en-Laye et qu'il avait disparu depuis trois semaines. En fait, son corps a été retrouvé éparpillé sur 12 m2… A moins de très bien s'entendre avec l'inspecteur Beaumont, ou bien d'avoir de bons contacts, cette information ne sera pas communiquée par la police. Le corps a pu être identifié grâce à ses papiers d'identité.
Si on va voir chez lui, on apprendra auprès des voisins (les plus proches sont à 500 m) que sa femme est morte en tombant par la fenêtre. Ils supposent qu'elle s'y est jetée, et prétendent même qu'elle était folle. Cela faisait deux semaines qu'elle hurlait la nuit pendant des heures. La demeure des Ménart est un petit manoir au parc tout aussi modeste. Il y a un bois pas loin. Si on cuisine les voisins, ils diront qu'un soir, juste avant que la femme ne devienne folle, le notaire est rentré avec son fils dans les bras, en courant. Le matin même, il était parti à la chasse avec lui. Si on fouille la maison (ce qui sera difficile au début puisque la police fait aussi des recherches…), on découvrira que M. Ménart possédait une importante bibliothèque occulte… On trouvera des traces d'écrits traitant de la résurrection, tirés d'un livre nommé *Subumbrae Liber Mortis*. L'auteur de ce livre est cité : Mythradius. Des renseignements le concernant sont disponibles dans n'importe quelle grande bibliothèque parisienne.
De retour au collège Saint-Guillaume, les PJ apprendront que le gardien a disparu. Sa femme est folle de désespoir, surtout si on le retrouve…
Si les investigateurs questionnent Philibert au sujet de ses parents, ils seront étonnés de constater qu'il semble très intelligent pour son âge (alors que ces bulletins scolaires n'ont rien d'exceptionnels). Mais on ne tirera rien de lui, sinon une désagréable impression en soutenant son regard. Craignant d'être repéré, le nécromancien décidera d'éliminer les gêneurs durant la nuit, en leur envoyant des créatures mineures invoquées grâce au livre (car il a déjà utilisé son pouvoir pour tuer le gardien).
La presse fait état de la profanation d'une tombe au cimetière de Louveciennes. Si les PJ s'y rendent, ils constateront qu'il s'agit de celle d'un dénommé Justinien Pagnard. Son pseudonyme, Mythradius, est également inscrit sur la stèle, mais il est masqué par quelques gravats jetés là quand le gardien a déterré le livre. Tandis qu'ils dégageront la pierre, les investigateurs entendront des grognements de loups (en 1921 ?). Ceux-ci, au nombre de deux à cinq, les attaqueront. Ils sont énormes et ont les yeux luisants… et rouges. Si les PJ prennent la fuite, arrangez-vous pour que ce soit à travers la forêt et que les loups les y suivent.
Les préparatifs de Philibert touchent à leur fin, et la conjonction qu'il attendait pour invoquer Yog-Sothoth sera pour le lendemain au soir. Petit inconvénient quand le père Lebas le trouvera en pleine préparation…

Jour 5

L'aumônier est retrouvé le lendemain, horriblement meurtri, dans la chapelle. Il est crucifié, tenu par des cordes devant l'autel, et son corps a été lourdement battu (pensez à la SAN). C'est Lucette qui trouve le corps. Ses cris alertent tout l'établissement. Selon les relations que les PJ ont entretenues avec le personnel du collège, ils seront prévenus aussitôt ou non. En fouillant la chapelle, on trouvera la crypte et les gisants, mais le directeur s'opposera à ce que l'on ouvre ces derniers. Cependant, en revenant seuls, les PJ pourront trouver sous un des gisants un passage menant vers une cave sombre protégée par un ghast invoqué par le nécromancien.
Le soir même, Philibert fera son invocation. Il protégera l'entrée de la chapelle avec deux ghast, lui-même étant trop occupé pour agir contre des intrus. On le trouvera en transe dans la cave, entouré de bougies allumées, un cadavre de chien en décomposition à ses côtés, hurlant des passages du *Subumbrae Liber Mortis* qui est grand ouvert devant lui.
Si les PJ arrivent à interrompre la cérémonie, tout est pour le mieux. Mais il faudra tuer Philibert… Facile à faire, pas facile à justifier… Mais Beaumont veut absolument clore l'affaire, et demandera aux PJ de se faire oublier.
Si les PJ n'agissent pas, un orage se lèvera soudainement durant la nuit du vendredi. Des éclairs zébreront le ciel et convergeront vers la chapelle. Mais l'invocation n'aboutira pas, car les données astrologiques du XVIIIe siècle ne sont plus valables dans les années 20. Il en résultera un grand incendie qui détruira la chapelle et dans lequel disparaîtront Philibert et le *Subumbrae Liber Mortis*… ■

Matthieu Dahan
illustration : Rolland Barthélémy
plan : DGx

AD&D2



Cette saga pour **aventuriers de niveau 9 à 15 et MJ expérimenté** est de dernier (niv. 1 à 4, CB n° 83), *Kabaal* (niv. 4 à 6, CB n° 85), et *Le Dieu mort* (niv. 6 à 9.

Le coin du metteur en scène

Les lieux de cette campagne sont ceux du monde de Paorn (voir CB n° 74 à 81), mais vous pouvez les adapter à un autre univers médiéval-fantastique. Les abréviations utilisées sont : GdM (Guide du Maître), MdJ (Manuel des Joueurs), BM (Bestiaire monstrueux), BFR (Bestiaire des Forgotten Realms), BP (Bestiaire Planescape), G&M (rubrique Gwõ & Millord). Vous aurez besoin des encadrés parus dans le premier volet des *Chroniques du ChaOs* (CB 85) : « La légende du Dieu mort », « Utiliser les jets de compétence », « Jouer en musique » ; ainsi que dans ce numéro des informations contenues dans : « Skhâtraz » (p. 81) et Gwõ & Millord (p. 84). La sonorisation de cette partie fait appel à quatre disques : *Conan le Barbare*, *Predator II*, *Passion* (BO de *La dernière tentation du Christ*, de Peter Gabriel) et *Retour vers le futur II*. Si vous ne les avez pas, remplacez-les par d'autres dont le style est identique. Les textes en italique sont à lire (ou à paraphraser) à vos joueurs pendant que la musique passe.
Toute ressemblance avec les éléments d'un film dans lequel il est question de retourner vers le futur n'est absolument pas fortuite.

Épisode Un

Sous le soleil de l'Apocalypse

La Porte des Enfers

♪ **Ambiance héroïque ; Conan I : Anvil of Crom** (ignorez la première minute de commentaires et passez directement à 1, 05 mn). *Un nouveau jour se lève sur Krönberg, la capitale du ChaOs. Au-dessus de la ville occupée, une ombre gigantesque se découpe dans le soleil. Le Dieu mort scrute le ciel en un ultime défi, puis il commence l'invocation. Secoué de convulsions, il semble plier les forces de la nature à sa volonté, et dans un déchaînement de puissance, une arche titanesque se matérialise. Ainsi s'ouvre la Porte des Enfers. Depuis les ténèbres situées au-delà jaillit une formidable clameur, et le vent des Abysses s'engouffre dans le monde terrestre. Alors viennent les Seigneurs Démons. Chevauchant d'immondes créatures, ils déversent leurs troupes en un flot continu de légions cauchemardesques. Les bannières déchiquetées claquent au vent maudit. Et le Dieu mort contemple son œuvre, tandis que l'apocalypse s'étend sur le royaume. L'heure de la troisième et dernière Chronique du Chaos vient de sonner!*

Chimères et furie !

Reposant au sein de sarcophages en cristal, les aventuriers profitent d'un sommeil artificiel bien mérité. Une nef céleste les ramène vers la Citadelle du Matin, ronronnant au rythme des machines alimentées en quartz. Dans les brumes de leurs cerveaux endormis flotte le souvenir des *Chroniques du ChaOs*... Au cours de leurs aventures, les PJ ont croisé la route du Dieu mort, emprisonné jadis à l'intérieur de la lune par les Titans d'Éther. Pour se libérer, le Dieu mort envoya sur terre le démon Azroliark armé de Kabaal, une hache maudite chargée de vampiriser les âmes afin de décupler la puissance de son maître. Mais face à lui se sont dressés les Dieux d'Ysgard, le roi Drogon et le sorcier Kwalish. Devenus champions d'Ysgard, les PJ ont affronté et détruit Azroliark, avant de porter le combat sur la lune, où Kabaal a été anéantie tandis que disparaissait le Dieu mort. Le destin des PJ semble accompli, et ils voguent vers la Citadelle du Matin à bord d'une nef céleste remise en état par les technomanciens sélénites. Celle-ci est constituée de deux galions de métal argenté, reliés par un pont de stabilisation. Le premier galion abrite les PJ. Le second contient divers présents, dont la couronne du roi Ka-Rel XI : le Diadème de Mercure. En effet, Ka-Rel pense que la puissance de cet objet magique permettra au roi Drogon de recouvrer la mémoire. Les PJ s'éveillent peu à peu, tandis que de nouvelles questions perturbent leur esprit : d'où venait le pouvoir du Dieu mort ? Ce dernier semble avoir été détruit, pourtant la magie divinatoire ne fonctionne toujours pas et les Dieux restent muets, de même que Kwalish. Mystérieux Kwalish, invariablement en retrait, mais toujours présent pour orienter les décisions cruciales. Qui est-il vraiment ? Mais la rêverie est interrompue : les PJ, qui ne devaient s'éveiller

Le Crépuscule des Dieux



volet des *Chroniques du ChaOs*. Après *Naufrage au centre de la terre* CB n° 87), elle fera entrer vos PJ dans la légende… en musique !

qu'après l'atterrissage, sont maintenant secoués et sentent que la nef est en descente rapide…

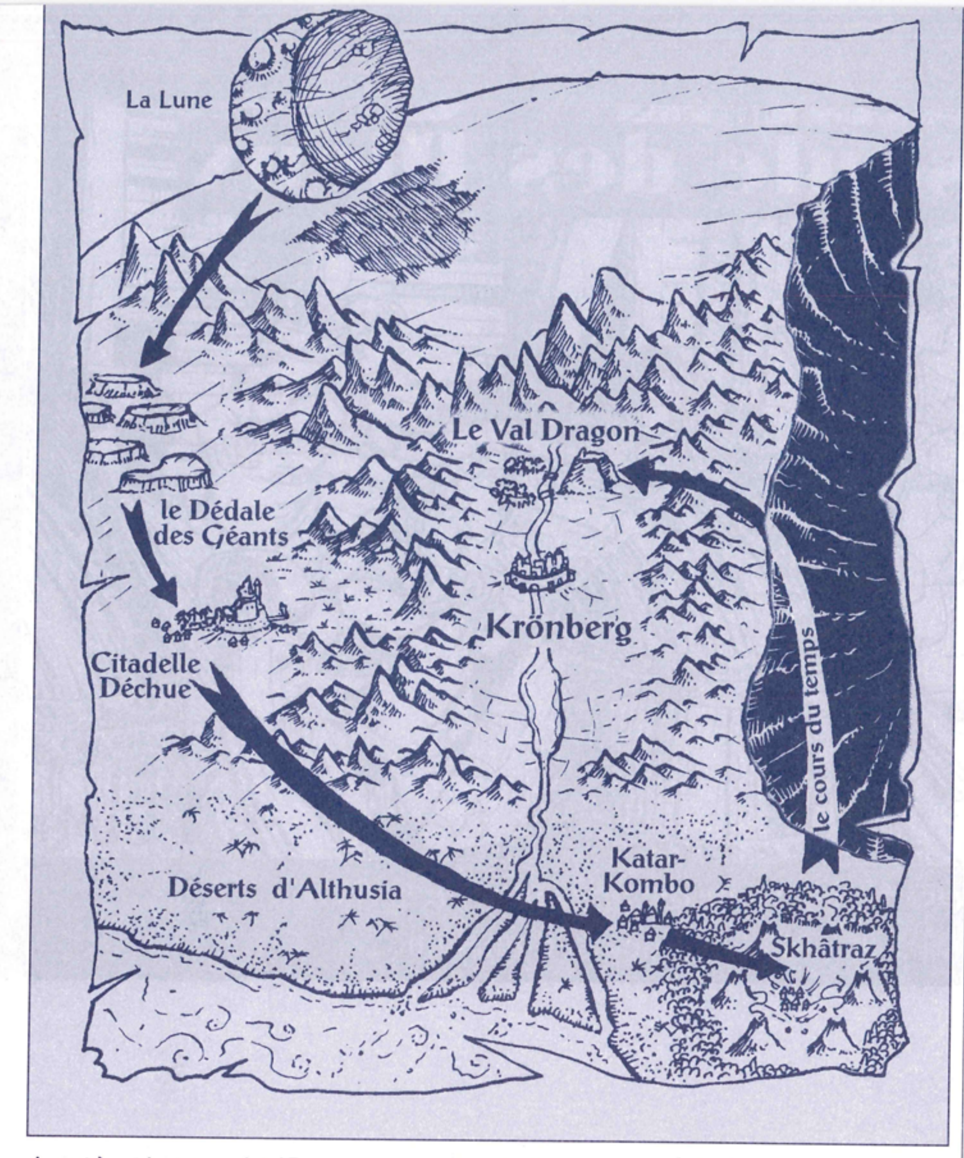
♪ **Ambiance insoutenable ; Predator II, 4 : Truly Dead.** *Soudain retentit un fracas de métal brisé ! La nef céleste vient d'être ébranlée par un choc terrible dont l'écho s'atténue dans les coursives désertes. Au dehors, les rafales de vent continuent de secouer le véhicule. Une Bouche magique apparaît alors sur un panneau de contrôle, énonçant d'une voie neutre : « Éventration majeure niveau proue – perte de vitesse – présence inconnue à bord. » Le vent tombe brusquement. Dans un silence de mort résonne un premier coup. Sourd. Puis un second. Puis d'autres, lents et réguliers. Des pas, puissants et lourds, font trembler les superstructures de la nef, tandis que quelque chose se fraye un chemin vers la cabine. Vers vous !*

Au cours du scénario précédent est mort Azroliark, le Prédateur des Ombres. Mais ce puissant démon n'était pas le seul de son espèce : il en existe huit autres ! Invoqués par le Dieu mort, ils ont franchi la Porte des Enfers pour devenir ses fidèles lieutenants. A l'approche des montagnes du Salthar, la nef des PJ a été repérée par deux Prédateurs : activant leurs pouvoirs de Téléportation, Invisibilité et ESP, ils sont partis en chasse. Donnez aux joueurs deux minutes de temps réel pour définir une action par PJ : position, sort, etc. Après quoi (lorsque la musique s'emballe) la porte de la cabine explose et les Prédateurs invisibles entrent pour le carnage (au cours de l'affrontement, utilisez ♪ **Action terrifiante ; Predator II, 1 : Main Title**). Le combat est un véritable enfer. Au troisième round, la nef en perdition frôle les montagnes : l'un des PJ doit maîtriser la barre du gouvernail et réussir un jet Très Difficile en Navigation (ou Héroïque en Dex) pour éviter la collision (sinon 3d10PV par passager). Au quatrième round, les machines prennent feu. Au cinquième, le galion des PJ heurte un pic rocheux (passagers : 2d10PV). Tandis que l'habitacle se désagrège, il faut passer sur l'autre galion en plein ciel. Au huitième round, la nef sort des montagnes et s'écrase dans la plaine (passagers : 5d10PV. JdS pour la moitié. Aucun dégât si l'un des PJ réussit un jet Très Difficile en Navigation). Les Prédateurs abandonnent s'ils ont le dessous, ou au plus tard avant l'écrasement, afin d'aller faire leur rapport au Dieu mort.

Dans le dédale des Géants

♪ **Ambiance désert ; Passion, 3 : Of These, Hope.** *La carcasse de la nef gît dans la poussière de la plaine. Dans l'habitacle résonne le tic-tac d'une horloge technomantique miraculeusement intacte. La date qu'elle affiche est stupéfiante : selon ses chiffres, vous êtes restés en état d'animation suspendue pendant plus d'un an ! Le monde que vous connaissiez a disparu. Sur cette terre nouvelle, le soleil est filtré par une couche de poussières noires qui bouche le ciel jusqu'à l'horizon. Dans la lueur rouge sombre stagne un air lourd ; les végétaux flétrissent, les ronces s'étendent, et quand il pleut c'est un crachin acide qui ronge la terre. La magie et la nécromancie semblent littéralement palpiter dans l'atmosphère, désormais plus puissantes que jamais. Partout, les survivants s'éveillent et se mettent en chasse. Car il n'y a plus ni dieu ni loi, dans ce monde où les morts marchent aux côtés des vivants. Seuls règnent le souffle des vents brûlants et le soleil de l'Apocalypse !*

Les machines de la nef ont été programmées pour atterrir dans des conditions météorologiques favorables. Or, les bouleversements climatiques durent depuis des mois. La nef est donc restée en orbite jusqu'à ce que ses réserves énergétiques s'épuisent, avant d'atterrir en catastrophe. Entre temps le monde a changé (voir « La terre de l'apocalypse »). Les PJ se sont écrasés à cinquante kilomètres au sud de la Citadelle du Matin, sur le dédale des Géants : un plateau calcaire découpé par les canyons. Les déplacements sont entravés par les failles, et les PJ doivent rapidement descendre dans le labyrinthe des canyons. Progressant dans l'ombre rougeâtre des couloirs rocheux, ils perçoivent alors le grondement d'un galop qui se rapproche. Soudain, un gros chariot de fer attelé à une douzaine d'Enjambeurs géants jaillit dans un nuage de poussière, fonçant droit sur eux (jet Difficile en Dex pour éviter le chariot, 6d6PV en cas d'échec) ! La conductrice s'arc-boute sur les rênes et reprend peu à peu le contrôle du véhicule. C'est ainsi que les PJ font connaissance avec un chercheur d'eau de la Communauté des Cendres : Sangata, une athlétique jeune femme aux cheveux flamboyants, vêtue d'un justaucorps de cuir clouté. Les rivières étant contaminées par la pluie acide, Sangata est partie avec son « chariot » (une énorme citerne) puiser de l'eau potable dans les nappes phréatiques des cavernes. Au retour, un navire de feu traversant le ciel a effrayé son attelage, et elle s'est égarée sur le territoire des terribles Ghûls… qui sur- ▷



gissent à cet instant précis ! Dans un concert de rugissements, une meute d'une cinquantaine de créatures chevauchant d'étranges véhicules déboule dans le canyon !
Les Ghûls sont des morts-vivants, des ogres-goules sortis des Abysses par la Porte des Enfers. Chacun d'eux voyage sur un jugger : un véhicule deux-roues aérodynamique, conçu à partir du squelette d'une créature de grande taille et mû par nécromancie (version monoplace d'un juggernaud, voir *Kabaal*. Ils prennent aussitôt le groupe en chasse. Faites vivre aux PJ une chevauchée fantastique à travers les canyons : ils doivent grimper sur le chariot ou sur un Enjambeur, éviter les obstacles, sauter sur une des bêtes de tête pour l'obliger à prendre la bonne direction, les Ghûls combattent roues contre roues, etc. Pendant la scène, utilisez ♪ **Action violente ; Passion, 9 : Troubled**. La poursuite s'achève lorsque, guidés par Sangata, les PJ franchissent le seuil d'une vaste grotte et que d'immenses portes de bois se referment derrière eux.

La Communauté des Cendres

Ils viennent de pénétrer dans la Communauté des Cendres, le dernier territoire libre de la région. A la lueur des braseros, des hommes et des femmes revêtus du cuir clouté des rebelles s'entraînent au maniement d'armes exotiques (lances barbelées, haches à quatre lames, boomerangs ciselés), tandis que des enfants vaquent aux tâches domestiques, entre les échafaudages de bois et les tentes. Pendant la découverte de la Communauté : ♪ **Ambiance ethnique ; Passion, 11 : Before Night Falls**.
Malgré leur exploit, les PJ sont traités avec une méfiance extrême, la Communauté étant habituée aux ruses du chaOmancien Masaï-Mo qui cherche à la détruire. Les PJ vont devoir faire leurs preuves : duel au premier sang avec un colosse noir, accusations prophétiques d'une femme voilée, gamins frondeurs et turbulents, etc. S'ils gagnent la confiance des gens, ils sont rapidement contactés par Ezôd, le guide spirituel de la Communauté ; sinon, ce dernier laisse les épreuves se multiplier et étudie leurs réactions. Ezôd est un Enfant de l'Apocalypse, un gamin roux aux extraordinaires dons de prophète, qui tente d'unir les peuples face au ChaOs. D'un ton grave, il racontera ses visions : « De la lune tomba une étoile verdâtre, sinistre présage annonçant l'éveil de la Bête. Conduisant les légions infernales, la Bête vint alors sous les murs de la Citadelle du Matin qu'elle abattit de son seul souffle. Le roi Drogon, son sorcier Kwalish, le Marquis d'O et tous leurs braves disparurent sous les cendres ou furent exécutés. Puis la Bête partit à la conquête de nouvelles terres, abandonnant la citadelle déchue à l'un de ses chaOmanciens. Dès lors, tout espoir sembla vain et nombreux furent ceux qui collaborèrent avec l'envahisseur. Mais la rébellion n'est pas morte. De nouveaux événements se préparent : le peuple des Géants a quitté sa terre natale pour aller tenir conseil à la Citadelle, et on murmure que le jour du Ragnarök est proche… »
Si les PJ ne l'envisagent pas d'eux-mêmes, Ezôd leur suggère de se rendre à l'ancienne Citadelle du Matin pour en apprendre plus.

La terre de l'Apocalypse

Depuis l'ouverture de la Porte des Enfers au cœur du Salthar, le ChaOs se répand lentement et a déjà contaminé les quatre empires de Paorn. Dans ces territoires :

- **La mort est abolie.** Désormais, tout humanoïde qui meurt devient un zombi ordinaire en 1d10 rounds. Il peut être repoussé, contrôlé ou tué normalement (les cadavres d'avant l'Apocalypse restent, eux, dans leurs tombes). Les zombis sont errants ou enrôlés par les chaOmanciens.
- **L'Empire du ChaOs** est gouverné par la Bête (le Dieu mort/ Dracoliche) et ses apôtres, treize chaOmanciens (voir G&M p. 84). Des légions de morts-vivants, Géants et Orques, occupent les capitales. Certains démons ont franchi la Porte pour accomplir leurs propres desseins, car sur le plan Primaire, ils ne peuvent pas créer de Seuil.
- **La magie.** Outre les sorts de divination et de localisation, Résurrection, Réincarnation et Rappel à la vie ne fonctionnent plus ! Seul un Souhait permet de ressusciter. Tous les prêtres, sauf ceux du Dieu mort, mettent six fois plus de temps pour récupérer un sort. Tous les nécromanciens ont gagné deux niveaux.
- **Le climat.** La poussière s'est infiltrée par la Porte des Enfers, venant obscurcir le ciel. L'air est lourd et sec, sauf quand tombe une pluie acide qui ronge la végétation et pollue l'eau.
- **Les habitants.** Les populations désertent les grandes villes sinistrées, et se réfugient dans les enclaves rebelles. De nouvelles professions sont apparues : brûle-cadavre empêchant les morts de ressusciter, chercheurs d'eau localisant les sources non polluées, chasseurs de zombis ravitaillant les armées de la Bête, etc.
- **Les Enfants de l'Apocalypse.** Tous les enfants nés le jour de l'ouverture des Enfers portent une étrange marque noire sur le front. Ils ont une croissance accélérée et des pouvoirs magiques : télépathie, tours mineurs, prescience. Ils ont les traits d'un enfant de six ans et un esprit surdoué, alors qu'ils ne sont âgés que d'un an. La plupart sont rejetés et se regroupent en bande. D'autres au contraire sont adulés.
- **Et le reste du monde ?** Les chaOmanciens surveillent les royaumes lointains et concluent des alliances avec les Elfes noirs, les tyrans locaux, etc. Ailleurs, la vie suit son cours… pour l'instant.

N'hésitez pas à impliquer TOUS vos groupes de joueurs – et même d'autres meneurs de jeu – dans ces *Chroniques du ChaOs*. Chacune de leurs aventures peut avoir un rapport, lointain ou direct, avec ce qui se passe dans Paorn. Vous créerez ainsi autour de vous une saga extraordinaire, dont les échos, et parfois les implications, pourront rebondir d'un groupe à l'autre !

La Citadelle déchue

La plaine est un champ de ruines envahi d'herbes sèches et d'énormes racines noirâtres, baignée dans la lueur rouge sombre du soleil. Les vestiges de la Citadelle du Matin s'élèvent au milieu d'un formidable campement : les étendards du chaOmancien Masaï-Mo claquent au sommet des tentes poussiéreuses, entre les totems des tribus de Géants et les allées et venues des chariots des nomades du désert qui commercent avec les armées de la Bête. Seuls les soldats gradés et les habitués circulent librement. Si l'on veut glaner des renseignements et ne pas finir enchaîné à un chariot d'esclaves, mieux vaut se fondre dans l'ambiance qui règne dans ce formidable souk (bagarres entre Géants, concours de bière-de-feu, ogresses aguicheuses, etc.). Les PJ peuvent pénétrer dans la citadelle de différentes manières, notamment en remontant le Chemin des magiciens (voir *Le Dieu mort*).

1. Extérieurs. Seuls les bâtiments de la cour d'honneur, aux murs lépreux rongés par d'immondes lianes, tiennent encore debout. Toutes les lianes à proximité d'un point d'accès (rempart, fenêtre) sont des Étrangleurs. La surveillance est assurée par une succube et 2d6 Géants de feu en armure à pointes d'acier.

2. Herse d'entrée. Il faut une force conjuguée de 150 pour la soulever. Tout contact avant d'avoir prononcé le mot de désactivation déclenche un Glyphe de feu (Dég 10d6, 3 m de rayon). Devant la herse se tiennent 4 Zombis-Géants.

3. Ancienne cave à grain. C'est un labyrinthe d'allées bordées de caisses branlantes et de tonneaux à grain. Si les PJ arrivent par le Chemin des magiciens, une trappe secrète les conduit directement là. La cave est habitée par une communauté de Killmoulis en voie d'extinction, car décimée par un rat blanc mutant et intelligent qui règne sur les rats géants du sous-sol. Si les PJ aident les espiègles Killmoulis et exterminent les rats, ils recevront en gage d'amitié un anneau de un Souhait (volé au chaOmancien) et quelques renseignements (le Marquis d'O est enfermé dans la tour ouest, le capitaine des Géants s'appelle Yorglo, etc.).

4. Ancienne armurerie. Elle abrite l'intégralité des armes ramassées sur le champ de bataille, et fait la joie des trois Monstres Rouilleurs qui y vivent.

5. Appartements du chaOmancien. Les richesses pillées dans la citadelle sont entassées autour d'un immense lit tendu d'écarlate (77 000 PO en objets variés, dont 17 flèches +3, 2 boucliers +2 et des bracelets CA1). La défense est assurée par un mobilier envoûté : chaises d'os, lustre étrangleur et table de pierre qui s'animent pour éliminer les intrus. Sous le lit, une cache protégée par six dards empoisonnés (-1d4PV + poison type N) dissimule 1d6 potions (au choix du MJ) et deux ouvrages d'aspect identique : un Précis de la magie d'argent et un Tome d'ineffable damnation.

6. Poste de guet. 4 Géants de feu s'y relaient en permanence. En cas d'assaut, ils bombardent de rochers les assaillants. Le capitaine des Géants se nomme Yorghel (« le grand puissant »), un nom hélas très proche de Yorglo (« l'impuissant de petite taille »). Les Killmoulis se font un plaisir de propager la confusion, ce qui le met dans une rage folle !

7. Tour de Jarzheelee. Cette voluptueuse Succube à peau d'ébène est la compagne du chaOmancien. De sa tour, elle scrute constamment les environs de la citadelle (Clairaudience et ESP). Confrontée aux PJ, elle se fera passer pour une esclave en fuite et les éliminera un par un. Elle porte une bague d'opale (18 000 PO) et un flacon d'Haleine ardente à la ceinture (5 gorgées).

8. Salle de garde. 5 Zombis-Géants veillent là. Sur le mur, une roue permet de lever la herse.

9. Cuisines et dépendances. Une dizaine de Zombis-Géants font rôtir les repas destinés aux Géants de la citadelle.

10. Salle du Conseil. L'énorme silhouette encapuchonnée du chaOmancien Masaï-Mo est vautrée sur des coussins, torturant distraitement un lutin enchaîné, tout en devisant avec les Géants sur la meilleure façon d'éradiquer les Humains. Autour d'une maquette de Paorn sont réunis 4 chefs de guerre : le sultan des Géants de feu (PV 122, espadon de flammes +5), le jarl des Géants du froid (PV 113, hache de glace +3/+6), le margrave des Géants de pierre (PV 111, masse cloutée +4) et le khan des Géants des collines (PV 96, épieu +4). Le service est assuré par les zombis des anciens maîtres de la Citadelle du Matin : le seigneur Korn de Tagelberg et la Dame de l'Aube ! Derrière le chaOmancien, une antichambre abrite une porte secrète conduisant dans les souterrains.

11. Cour d'honneur. Elle est envahie par les herbes vénéneuses et les Ghûls ont coutume d'y parquer leurs juggers (une trentaine au total). Sous la garde de 3 Géants de feu impassibles, quelques villageois récalcitrants sont enchaînés à des piloris.

12. Salle des Ghûls. Une trentaine de ces créatures campent là dans un désordre indescriptible, quand elles ne sont pas en train de semer le chaos sur les chemins de Paorn.

13. Appartements d'honneur. Les suites des chefs de guerre abritent 4 Géants de feu, 3 Géants de pierre, 2 Géants des collines et 1 Géant du froid. On y trouve 48 600 PO en bijoux et 1d8 potions (au choix).

14. Tour de Sfyxx. Cette tour abandonnée sert de cachette à Sfyxx, le familier Quasit du chaOmancien. Arrogant comme un prince, il adore aller dans le campement pour jouer des tours aux Géants ou espionner les nouveaux arrivants. Il possède un anneau d'Invisibilité qu'il appelle « mon tout précieux ».

15. Crypte. Elle est défendue par quatre démons Bar-Lgura, la garde personnelle du chaOmancien. Ils jouent aux cartes avec un Jeu d'Illusion (donnez aux joueurs 24 cartes d'un véritable ▷

jeu, type Magic : les illustrations définiront l'aspect des illusions).

16. Geôle des Lutins. Gardés par 3 Zombis-Géants, 11 Lutins sont enchaînés dans un pentacle qui annule leurs pouvoirs. Parmi eux se trouve le Marquis d'O, vivant, mais dans un état pitoyable!

Une fois libéré, le Marquis d'O fera les révélations suivantes : alors que tout le monde croyait les PJ disparus à jamais, l'essence du Dieu mort a rejoint la terre et s'est incarné en une monstrueuse Dracoliche, devenant ainsi la Bête de l'Apocalypse ! Il a alors sacrifié la Pure parmi les Pures, Correla (qu'il avait enlevée à la fin du Dieu mort), et ouvert la Porte des Enfers. Lorsque la Bête a attaqué la Citadelle, Kwalish n'a pas su – ou pu – intervenir et il a été capturé en même temps que le roi Drogon. Triomphante, la Bête leur a imposé « le sort que les rois de Paorn réservent aux grands criminels », avant de les vendre comme de vulgaires esclaves à des nomades du désert. Le Marquis d'O ne sait pas ce que cela signifie, mais il a entendu l'un des nomades murmurer le nom de Katar-Kombo, une bourgade du Pays noir, quelques centaines de kilomètres au sud-est.

L'espoir vient de renaître sur la terre de l'Apocalypse, et tandis que le Lutin court la lande, claironnant le retour des Héros, les PJ se lancent sur la piste de leurs anciens compagnons...

Par-delà les déserts du monde

Les aventuriers vont devoir traverser les déserts d'Althusia pour se rendre à Katar-Kombo, un village oublié en marge du Pays noir. Ils peuvent emprunter des juggers, le chariot de Sangata, voire organiser une véritable expédition. N'oubliez pas de décrire les conditions extrêmes de leur traversée : changements climatiques imprévisibles (orages secs, tornades de sable) périlleux pour les voyages aériens ; air brûlant empêchant le port des armures ; rareté des points d'eau potable obligeant à emporter des dizaines de litres d'eau, etc. Toute rencontre est un ennemi potentiel. Pour développer le voyage :

— La caravane. Les PJ croisent un convoi sous les ordres d'humanoïdes en burnous bleus. Il s'agit de chasseurs de morts, des Elfes des sables (17 combattants niv. 5) qui approvisionnent les troupes des chaOmanciens. Ils feront tout pour capturer les PJ. Enchaînés aux chariots, une cinquantaine de zombis poussent des râles lugubres.

— Le cauchemar vivant. Une bande d'Enfants de l'Apocalypse se réfugie auprès des PJ : ils tentent d'échapper à un monstre engendré par leurs cauchemars nocturnes (une grande Freyeur, BFR p. 80).

— Les Expiateurs. Des nobles et des riches marchands ont abandonné toutes leurs possessions pour suivre le Père Babgrâl, un prêtre illuminé qui les protège du ChaOs. Sous des dehors secourables, leur communauté nomade est un ramassis d'individus psychotiques prompts à faire expier tout comportement « chaotique » (parler grossièrement, changer d'avis, etc.).

— La pluie du ChaOs s'abat sur le désert (1d6PV/rd, durée 2d20 mn).

— Tueuse de démons. Deux Prédateurs des Ombres prennent en chasse les PJ. La poursuite les conduit jusqu'à une ville recouverte d'immenses toiles arachnéennes, et dévastée par un autre fléau des abysses : une monstrueuse araignée Bebilith dévoreuse de démons (BP p. 34). Les PJ peuvent se débarrasser de leurs poursuivants... s'ils survivent à la Bebilith !

Après plusieurs jours de voyage, le sable devient lande sèche, tandis que sur l'horizon s'élèvent les montagnes du Pays noir, nichées dans leur écrin de jungles impénétrables. Puis les PJ atteignent un village reposant à l'ombre des premiers grands arbres de la forêt : Katar-Kombo.

Katar-Kombo

♪ **Ambiance ethnique ; Passion 1 : The Feeling Begins.** *Dès vos premiers pas entre les façades craquelées du village, vous êtes assaillis par une odeur douce-amère écœurante, mélange de pourriture et de fragrances végétales. Une rue unique partage le village en deux îlots de constructions sordides, recouvertes de poussières noires agglutinées par le crachin qui ravage le pays. Quelques humanoïdes vêtus de lin sale rasent les murs, tandis que des guerriers kookélés à la peau sombre paressent sur le bas-côté. L'un d'eux frappe un tambour, le regard absent, fumant une petite pipe d'argile. Un autre est absorbé par la fabrication de colifichets d'os polis, tandis qu'un être aux chairs putréfiées traverse la rue dans l'indifférence générale, entouré d'un bel essaim de gros insectes volants...*

Katar-Kombo est une communauté d'une centaine d'âmes, ancrée au pied des volcans du Pays noir, terre sacrée des esprits, où plane l'ombre du Dragon-Legba. Jadis, Katar-Kombo était la dernière étape pour les caravanes qui osaient braver le désert. On venait y chercher des vivres et pratiquer le troc avec les Kookélés (voir G&M p. 84). Mais lorsque les premiers zombis sont apparus, le culte des morts et du Dragon-Legba s'est beaucoup développé. La population humaine a déserté et les Kookélés les moins « civilisés » sont retournés à la jungle, où ils sont devenus des cannibales galvanisés par les loas, leurs puissants chamans nécromants. Aujourd'hui, Katar-Kombo n'est plus qu'un îlot de désespoir où l'on se laisse mourir lentement, réfugié dans les paradis artificiels du skool et du krâal, les épices hallucinogènes kookélées. Au fil de leurs rencontres, les PJ vont découvrir ce que sont devenus Drogon et Kwalish...

● **Les humanoïdes**. Nombre d'Humains ou Demi-Humains ont échoué là, s'adonnant à toutes sortes d'épices. Aucun d'eux ne voudra écouter ou suivre les PJ. Leur devise : « Reste tranquille, et méfie-toi du Kookélé qui dort. »

● **Pelnor d'Arnaël**. Ce pitoyable vieillard rongé par les fièvres était jadis un puissant paladin. Un jour, il s'enfonça dans la jungle avec cinquante chevaliers pour percer les mystères du Pays noir. Des mois plus tard, on le découvrit seul, à demi mort, aux abords du village. Depuis, il tient des discours incohérents. Il affirme que le Pays noir cache le bagne légendaire de Skhâtraz, que les souverains de Paorn utilisent en secret depuis des siècles pour exiler les grands criminels. Avec beaucoup de patience et un peu de skool, les PJ obtiendront de lui une carte approximative du Pays noir.

● **Papa Wambo**. Ce grand Kookélé hâbleur tient l'unique auberge de Katar-Kombo, repaire des fortes têtes du pays. Parfois, il entre subitement en transes et se met à parler d'une voix douce des « grandes prairies du Seigneur ». D'autres fois, il est pris de fureur et massacre quelques clients avec le kasskhrân +5 de ses ancêtres. Comme tous les Kookélés, il croit à la réincarnation et redoute Baron Skatanga, le grand maître des loas. En outre, c'est un excellent exorciseur. Si les PJ sympathisent avec lui, il fournira des porteurs pour l'expédition. S'ils lui offrent une bonne bagarre (une tradition !), il compensera leurs pertes par 8 fioles de Baume des Laves, équivalent à Soin + Résistance au feu.

● **Erzuli**. Cette splendide Demi-Elfe noire n'a qu'une idée : fuir cet enfer. Elle vend son corps pour réunir une somme suffisante afin de suivre l'une des rares caravanes qui s'arrêtent à Katar-Kombo. Une nuit de cérémonie sacrée, elle a bravé le couvre-feu décrété par les loas et aperçu des nomades amenant des prisonniers (« un homme noble aux yeux d'argent et un petit barbichu agité »). Les captifs ont été conduits à la lisière de la jungle et attachés à l'Arbre des Souffrances, pour que le Dragon-Legba les emporte au royaume des esprits. Depuis cette incartade, Erzuli vit dans la peur. Bien que protégée par un loa, le jaloux M'bata Pieds-Bouc, elle sent sur elle le mauvais œil de Baron Skatanga et redoute un funeste destin.

● **M'bata Pieds-Bouc**. Ce loa kookélé préfère le « luxe urbain » à la touffeur de la jungle. Il collectionne toutes sortes d'objets « civilisés », qu'il utilise à tort et à travers. Vautré dans un hamac tendu dans un lit à baldaquin, il concocte des épices dans un superbe pot de chambre et tente de tirer des sons d'un métier à tisser. On peut lui acheter des Gris-gris emplumés de Quaal (3000 PO, GdM p. 198), 1 à 6 doses de krâal (2500 PO), de skool (250 PO), de liqueur juju (Grand Soin très alcoolisé, 2000 PO) et toutes sortes d'objets farfelus. Certaines nuits, M'bata est possédé par un mauvais esprit et se transforme en assassin sournois. Il prend alors sa sarbacane +2 et 3 dards de Précision imbibés de divers poisons, avant de partir en chasse. Au matin, il a tout oublié.

● **Baron Skatanga**. Vêtu d'une tunique de cuir cousue de colifichets macabres, ce puissant loa kookélé semble doué d'ubiquité. Partout où les PJ vont, ils ont l'impression de l'apercevoir. C'est le véritable maître du Pays noir, puisqu'il est en fait la forme humanoïde du Dragon-Legba. S'il est sollicité directement, il fera miroiter aux PJ d'hypothétiques richesses dissimulées au cœur du Pays noir.

● **Les zombis**. Quant ils ne sont pas au cimetière du village dont ils ont fait leur quartier général, ils errent dans les rues. Étrangement, ils ne s'attaquent pas aux habitants, mais la nuit ils rejoignent Baron Skatanga à la lisière de la forêt et participent à d'ignobles cérémonies au cours de laquelle le grand loa leur sacrifie une créature vivante.

● **Événements**. Au cours de leur séjour, deux événements vont venir troubler l'enquête des PJ :

— L'un des PJ est la cible d'un loa. Par l'intermédiaire d'une rudimentaire poupée d'argile, le loa prend possession de son esprit et lui fait faire toutes sortes de choses (laissez courir votre imagination et avertissez discrètement le joueur des rôles qu'il va devoir interpréter : esprit animal, guerrier kookélé, etc.). Ses compagnons

doivent comprendre ce qui se passe et le faire exorciser par Papa Wambo. Et s'il y avait plusieurs cas de possession?
— Une nuit, les Dieux d'Ysgard profitent d'une cérémonie invocatoire organisée par les loas pour s'adresser aux PJ. Ils s'expriment par la bouche de toutes les personnes présentes, empruntant des voix surgies d'outre tombe. (Thor): « Le Dieu mort a FAUTÉ. » (Freya): « OUI… qu'il nous rende ce qu'il a voléééé. » (Loki): « UUsurpateuurrr, rends-nous les Tables du ChaOooos. » (Thor): « ODIN te puniraaaa. » (Le Dieu mort): « SSSSILENCE! Odin a disparu depuis des sssssiècles… les Tables ssssont pousssières… et ce MOONDE est à MOOOOI! » Après quoi chaque participant subit l'effet d'un sort de Terreur.
L'enquête des PJ révèle que Drogon et Kwalish ont été exilés dans le bagne de Skhâtraz. S'ils tardent à s'y rendre, trois Prédateurs les rattrapent à Katar-Kombo et mettent la village à feu et à sang. La solution la plus sage consiste à hâter le départ et à se diriger vers la jungle, guidé par Papa Wambo.

Le Pays noir

La jungle

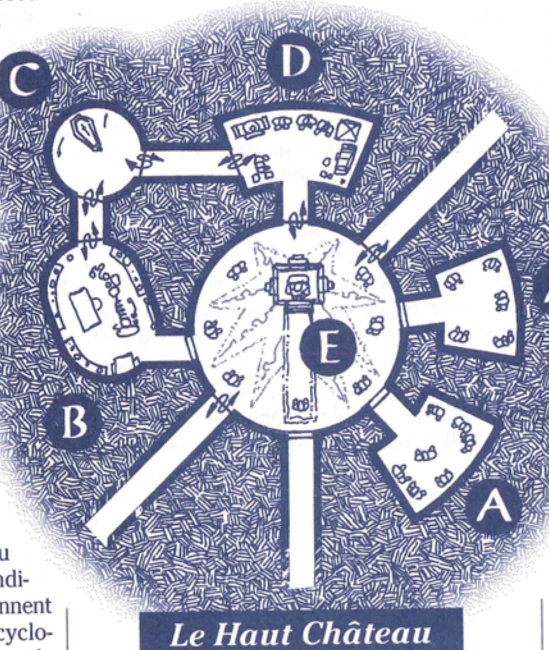
Les aventuriers progressent dans un inextricable dédale de lianes et d'arbres géants qui se referme sur eux. Plantes vampires, serpents, Tertres errants, ne leur épargnez rien! Et si cela ne suffit pas, il y a:
— **La chasse à l'homme**. Depuis quelques heures la tension monte: les porteurs disparaissent un à un, des ombres se faufilent entre les fougères, la forêt retient son souffle… Soudain, les tam-tams sonnent le massacre. Les aventuriers vont devoir fuir devant une horde de 50 Kookélés affamés.
— **Les cocons**. Dans une clairière sombre, les PJ découvrent une vingtaine de cocons agglutinés sur les branches d'un arbre mort. C'est le lieu de ponte d'une dizaine d'Harassiers (BFR p. 90)… qui n'apprécient pas cette intrusion.
— **Le festin**. Guidés par un fumet de viande rôtie et les accents de chants primitifs, les PJ découvrent une douzaine de Kookélés et leur loa en train de cuire quelques serpents, tandis qu'un petit être chafouin ligoté dans une énorme marmite s'agite pour se libérer. Si les PJ décident de l'aider, Jom Jamba-Dilum, un Lutin (BM p. 177), les guidera jusqu'aux flancs des volcans.

La terre des volcans

Le bagne de Skhâtraz est ceinturé par une couronne de volcans, véritable fournaise balayée par d'imprévisibles tourbillons de cendres et de scories. Les PJ vont devoir surmonter des obstacles naturels très dangereux: des plateaux incendiés par les geysers de flammes, aux canyons où stagnent des gaz asphyxiants, en passant par les tempêtes de cendres qui se lèvent brusquement. C'est le domaine des Tourmentes du ChaOs (BFR p. 146): trouvant ici des conditions particulièrement favorables, elles viennent s'y reproduire au cours de terribles et cycloniques ébats. Si les aventuriers sont habiles, ils trouveront refuge dans les cavernes qui minent les sous-sols, et parviendront enfin dans la plaine centrale: un désert de poussière dominé par quelques pitons rocheux vitrifiés. Étrangement, la magie n'y fonctionne presque pas (RM dans la région: 90%)! Ici, de redoutables marées de lave vont et viennent de manière imprévisible, surgissant au hasard des éruptions magmatiques. Seules la carte de sire Pelnor et de puissantes protections (baumes de Papa Wambo) permettront aux PJ de passer d'îlot en îlot entre deux marées de lave.
Un jour, les brouillards de cendre se dissipent et révèlent un majestueux plateau rocheux portant d'incroyables constructions métalliques: Skhâtraz, le bagne d'où l'on ne revient pas… (Pour le plan du bagne et un complément d'informations, reportez-vous à l'aide de jeu p. 81.)

Skhâtraz

♪ **Ambiance lugubre; Passion, 18: The Promise of Shadows.** *Soudain, l'air vicié se met à vibrer d'un son lugubre: les gigantesques trompes de Skhâtraz sonnent la fin de l'alerte, tandis que la marée de lave qui cernait la ville finit de se retirer. Les cendres se déposent lentement, laissant apparaître de sordides bâtisses greffées sur les vestiges métalliques d'une cité oubliée. D'imposantes éoliennes rongées de rouille tournent en grinçant, dominées par les ossements millénaires de carcasses titanesques. Dans l'ombre des villages de cocons suspendus, les ruelles sont balayées par une haleine torride chargée de miasmes et de débris. Tandis que de furtives silhouettes humanoïdes semblent s'agiter dans une course perpétuelle contre la mort…*
Il y a quelques siècles, Skhâtraz fut la plus extraordinaire des forges construites par les Nains duergars. Aujourd'hui, elle est à la fois une prison mythique, un haut lieu d'aventure et l'endroit le plus dangereux du monde de Paorn. Les pires criminels des Quatre Empires y croupissent: maîtres assassins du Salthar, aristocrates désaxés de Burgonnie, barbares sanguinaires de Tsovranie ou moines fanatiques d'Althusia. Ils ont fondé une communauté violente organisée en clans, et ne reconnaissent que l'autorité du plus fort. Les faibles sont massacrés ou réduits en esclavage. L'actuel Maître des clans est le Bouffon noir (G&M p. 84). Son objectif: comprendre pourquoi la magie est inefficace dans Skhâtraz, car tout sortilège semble irrémédiablement happé vers le monde souterrain. Au fil des années, les prisonniers abandonnés nus sur le Pic du Crâne ont perdu toute illusion de fuir: ici, la magie ne sert à rien, les marées de lave, les volcans, la forêt et le désert sont des obstacles insurmontables, et la fournaise ambiante anéantit lentement leurs forces (chaque jour passé dans cet enfer inflige 1 PV de brûlures). De plus, le bagne dispose d'un monstrueux geôlier, le Dragon-Legba, un être de brouillard qui n'apparaît qu'en de rares et sanglantes occasions pour déchiqueter les fous qui tenteraient de s'évader, ou qui transgresseraient son unique loi: « Écriture ne sera point ». Posséder des livres ou des parchemins est en effet un crime capital. Tout détenu se doit – et s'empresse – de les brûler. Afin de supporter ces conditions de vie extrêmes, le clan des Distilleurs synthétise les épices, des substances hallucinogènes empruntées aux Kookélés et modifiées pour répondre à des besoins spécifiques. Au fil des années, les épices ont pris une telle importance qu'elles sont devenues l'unique monnaie d'échange.
Si vos aventuriers veulent conserver leurs chances de retrouver Drogon et Kwalish, ils doivent être discrets car leurs possessions risquent d'attiser bien des convoitises (en particulier les Mains de Tatsokaï – voir *Le Dieu mort* – qui fonctionnent malgré la RM de 90%).
1. La Diagonale du fou. (Voir plan en pages 82-83). Dominant la ville, ce palais tire son nom de l'agencement des balcons et passerelles métalliques qui s'y entrecroisent. L'intérieur est un labyrinthe truffé de pièges mécaniques. C'est la demeure du Bouffon noir. S'il apprend que de puissants étrangers « rôdent en ville », il cherchera à s'amuser à leurs dépends avant de les capturer. Les PJ, quant à eux, risquent d'avoir la surprise de leur vie: le Bouffon noir n'est autre que Rakûm-Rakûm, le maître assassin qu'ils ont affronté dans leurs aventures précédentes! Ressuscité par un seigneur vampire, il est devenu un mort-vivant et conserve une haine tenace envers ses anciens adversaires.
2. Le Haut Château. Au sommet de la Diagonale, les appartements du Bouffon noir sont organisés ainsi:
a) Cellules des guerriers. Chacune abrite 9 guerriers du clan des Bateleurs, les combattants fanatiques du Bouffon noir.
b) Laboratoire. Il cache des inventions monstrueuses. Le Bouffon tente actuellement d'y développer un poison permettant de transformer la population en morts-vivants serviles.
c) Crypte. On y trouve le sarcophage du Bouffon et un bâtonnet de Puissance altière, pièce maîtresse de sa collection, conservé sous une Moisissure jaune (BM p. 195).
d) Salon privé. Il abrite le tribut payé par les clans (objets variés, dont 1d6 magiques et 1d3 maudits, au choix du MJ), une incroyable collection de poupées automates et toutes les épices imaginables, gardés par de mortels « jouets »: 6 Golems de chair (BM p. 126).



Le Haut Château

▷

Les épices

● **Description :** Le niokma permet de ne pas manger pendant quelques jours (la seule nourriture possible est une immonde bouillie de racines). Le kliim confère l'endurance à la chaleur (idem sort). L'amkesh induit un état de prescience (idem Augure). Le képhal éveille les pouvoirs psychiques (idem Tour mineur). Le krâal et le skool ont été décrits.

● **Valeur :** 1 dose de krâal vaut 2,5 amkesh, 5 kephal, 10 skool, 20 kliim ou 50 niokma. Équivalent en monnaie : 1 krâal : 2500 PO, 1 amkesh : 1000 PO, 1 kephal : 500 PO, 1 skool : 250 PO, 1 kliim : 175 PO, 1 niokma : 50 PO.

● **Effets secondaires :** Évitables avec JdS sous (Int + Sag)/2. Effet au bout d'une heure. Durée 1d4 heures. Tirez 1d6 : 1) Pas d'effet. 2) Inversion de l'humeur : le PJ pleure quand il est heureux et vice versa. 3) Phobie : le PJ ne supporte plus certaines choses : le port des vêtements, la vue des armes, etc. 4) Focus : le PJ devient obnubilé par l'accomplissement d'un objectif simple qu'il s'est lui-même fixé. 5) Mimétisme : le PJ change de personnalité et copie les manières du personnage le plus charismatique près de lui. 6) Retirez un effet secondaire, durée : 24 h. Tout événement contrariant ces folies temporaires rend la victime agressive.

e) Cour des fous. Drogon est détenu ici, abruti de skool et exhibé comme une marionnette hébétée dans une parodie de cour royale. Vêtus du costume des Bateleurs, 7 Kookélés fanatiques le surveillent en permanence.

Si les PJ parviennent à libérer Drogon et lui donnent le Diadème de Mercure (cet objet technomantique n'est pas gêné par la limitation magique du lieu), le vieux roi se redresse, les yeux flamboyants, tandis qu'il est investi par la force de ses ancêtres. Il recouvre aussitôt la mémoire et leur explique toute la légende du Dieu mort (voir *Kabaal*).

Il ajoutera ceci : « … A l'origine, le Dieu mort était un Titan d'Éther. Il a acquis sa puissance en dérobant aux Dieux les Tables du ChaOs, qui révèlent les principes de la nécromancie et les secrets de la vie après la mort. Ainsi a-t-il pu survivre à travers les âges et ouvrir la Porte des Enfers. Nul doute que le pouvoir des Tables nous aurait permis de le vaincre… Hélas, elles ont été détruites il y a des siècles en même temps que le premier apôtre du Dieu mort : l'Arch-Lich Vecna (selon les légendes, Vecna disparut dans une gigantesque explosion lors du premier âge de l'Humanité, alors qu'elle usait des Tables du ChaOs pour faire régner la terreur sur l'Ancien Monde. On dit qu'elle fut vaincue par le guerrier Kas. Il ne reste d'elle que la Main et l'Œil de Vecna, voir GdM p. 107 et Manuel des Artefacts p. 35, 36, 100). Mes espoirs sont bien maigres. Je vais fuir d'ici grâce à la puissance du diadème et essayer de réunir les armées du monde libre pour combattre le Dieu mort. Hélas, je n'ai pas le pouvoir de vous emmener. Il vous faut donc trouver Kwalish – Odin fasse qu'il soit en vie – en priant pour qu'il ait l'une de ses fameuses idées. »

3. Les Tisseurs célestes. Suspendus aux côtes d'une gigantesque cage thoracique, des cocons d'osier forment les demeures du clan des Tisseurs célestes. Ici vivent ceux qui refusent de fouler la terre maudite et ne rêvent que de s'élever dans l'air pur. Fondé par Ikhâr, un ancien maître tisserand, le clan passe son temps à élaborer de rudimentaires machines pour réaliser son rêve : voler. Les Tisseurs portent des griffes de métal sur leurs avant-bras, permettant de se déplacer sur les cocons. Ils refusent tout contact avec les « rampants » et ne commercent qu'avec les Échasseurs. Les agents d'Ikhâr espionnent sans cesse Skhâtraz depuis les hauteurs, et ce dernier est réputé détenir de nombreux renseignements (ex : il sait où se trouvent Kwalish et Drogon). Pour le rencontrer, il faut d'abord prouver sa valeur dans le Dôme pendu (3a), une immense cage suspendue au-dessus de la ville. A l'intérieur, des dizaines de cordes entremêlées pendent du plafond. Tout en se balançant de corde en corde, on doit y combattre un champion du clan, en sachant que toute chute dans le vide est mortelle. Pendant le combat : ♪ **Action violente ; Passion, 9 : Troubled.**

4. L'Arkhédrale. Splendide vestige du génie architectural nain, cette construction de métal et d'ossements polis défie l'usure du temps. Elle abrite le plus redoutable clan de Skhâtraz : les Échasseurs. Masqués de cuir noir et bardés de pointes d'acier, ils arpentent les rues armés d'arbalètes et de filets, se déplaçant sur d'étranges échasses télescopiques élaborées par les Ingénieurs. Ils abattent tout possesseur de livre et capturent certains guerriers pour, dit-on, les torturer longuement. La seule partie accessible de l'Arkhédrale est une chapelle dans la première tour, d'où partent de longs corridors bordés par les cellules des Échasseurs. Ils conduisent dans une salle au mur orné d'un immense abécédaire, surmonté d'une phrase sibylline : « Bénis soit celui qui forge les armes de vos esprits. » Si l'on enfonce les lettres formant le mot « Savoir », le mur pivote et conduit dans la seconde tour… qui est une gigantesque bibliothèque ! L'Arkhédrale était jadis le sanctuaire des connaissances secrètes des Nains duergars. En le découvrant, les Échasseurs ont aussitôt compris qu'ils disposaient d'un moyen efficace de survivre : le Savoir. Ils fournissent secrètement des bribes de connaissances aux chefs de clan (formules scientifiques, etc.) en échange de ce qu'ils ne peuvent produire (armes, nourriture). Officiellement, ils font respecter la loi interdisant l'écriture, et dissimulant leurs secrets derrière leur ordre monastique. Mais l'Arkhédrale abrite en fait de nombreux grimoires interdits (dont des livres de sorts !). Enfin, dans les sous-sols est installé un harem d'hommes (les guerriers capturés) car les Échasseurs sont en réalité des femmes ! Ainsi regroupées, elles assurent leur survie et perpétuent leur clan en sélectionnant les enfants de sexe féminin.

5. Les Mille-et-une-marches. Sculpté dans l'échine d'un titanesque saurien, ce gigantesque escalier de dentelle osseuse est l'endroit le plus curieux de Skhâtraz. En effet, d'invraisemblables amas d'objets encombrent ce passage qui conduit de l'Arkhédrale à la plaine. C'est le domaine du clan des Compteurs, qui classent et répertorient tout ce qui est récupéré dans les ruelles crasseuses de la ville. L'écriture étant interdite, chaque membre de cette communauté connaît par cœur l'historique d'une centaine d'objets. Tout est scrupuleusement réglementé, et dès l'entrée chaque « visiteur » se voit attribuer un matricule à 7 chiffres et lettres, qui lui sera sans cesse demandé sous peine de travaux forcés. Pour accéder à un objet précis, il faut trouver la personne qui le connaît et la payer en épices. Note : dans la mesure où les objets magiques ne fonctionnent pas dans Skhâtraz, un certain nombre d'entre eux circulent sans que l'on puisse affirmer leur nature : une fois sorti du Pays noir, un anneau runique peut être une simple bague, rendre invisible… ou être un anneau maudit !

6. Les Jumeaux de pierre. Dans les ruines de ces deux donjons sont installés les clans « scientifiques » de Skhâtraz : les Distilleurs qui élaborent les épices à partir des moisissures se développant sur les ossements ; et les Ingénieurs, qui utilisent l'énergie des éoliennes pour faire fonctionner leurs machines et concevoir de folles inventions mécaniques (armures climatisées, haches à cran d'arrêt, et poupées automates dont raffole le Bouffon). De nombreux passages secrets relient les deux tours et les groupes ne cessent de se harceler et de se voler mutuellement leurs disciples, une denrée rare. Les uns et les autres seront ravis de commercer avec les PJ et tenteront tout pour les enrôler. Ils peuvent acheter n'importe quel objet et le payer en épices, ce qui fournira une monnaie d'échange aux PJ. Par ailleurs, ils peuvent offrir un moyen pratique de s'introduire dans la Diagonale : le Bouffon noir ayant régulièrement besoin d'épices ou de nouvelles poupées.

7. Les Parias. Rejetés par les différents groupes de la ville, ces gens tentent de survivre comme ils peuvent. Nombreux sont ceux qui portent d'atroces mutilations glanées dans les recoins de Skhâtraz. Les plus ingénieux recyclent les matériaux pour élaborer des prothèses redoutables. D'autres s'occupent de récolter les moisissures du sous-sol pour préparer la shtoob, un infâme brouet alcoolisé, le seul plat « civilisé » de tout Skhâtraz. Leurs cibles préférées sont les Compteurs et les petits groupes errant sur leur territoire.

8. La Spirale d'acier. Il s'agit de l'antique et ingénieux réseau de voies ferrées développé par les Nains pour faciliter leurs travaux miniers : les rails (deux voies côte à côte) commencent au niveau du Puits central, une cheminée rocheuse dominant la ville, puis descendent en multiples spirales à travers Skhâtraz pour s'enfoncer dans les profondeurs. Le long du trajet ont été aménagés des embarcadères : les Haltes. On peut y arrêter les wagonnets (par un astucieux système de freins et de filets métalliques pouvant se relever en travers de la voie), ou d'une simple poussée descendre jusqu'aux Entrailles. En fin de parcours, les wagonnets sont chargés sur une plate-forme et remontés au sommet du Puits par une gigantesque machinerie. L'ensemble du réseau est entretenu par un peuple humanoïde indépendant des clans : les Pâles, des colosses musculeux aux chairs froides et translucides installés de loin en loin dans les Entrailles et au sommet du Puits. Pour emprunter ce moyen de

transport, il faut s'acquitter d'une ou deux doses des meilleures épices.
9. Les Entrailles. C'est la partie souterraine de la Spirale. Il n'existe aucune carte fiable de cette zone qui s'étend sur plusieurs dizaines de niveaux. Les principales Haltes sont occupées par de petites groupes de Pâles qui entretiennent les voies pour explorer les profondeurs. Violents et sectaires, ils n'apprécient guère les incursions sur leur territoire et n'hésitent pas à organiser de véritables chasses à l'intrus le long des couloirs interminables baignant dans la lueur des mousses phosphorescentes.
Kwalish est retenu quelque part au cœur des Entrailles. Il faut 1d6 heures pour le retrouver. Pendant les explorations : ♪ **Ambiance suspense ; Passion, 8 : Zaar**. Toutes les 20 minutes, tirez 1d100 sur la table de rencontres ci-dessous :
01-40 % : Pas de rencontre, hormis l'écho d'inquiétantes clameurs.
41-50 % : Effondrement de galerie. Chaque PJ doit réussir un jet Difficile en Dex pour éviter les blocs de pierres, ou perdre 6d6 PV.
51-62 % : Patrouille de Pâles. 3d6 créatures.
62-75 % : Chant hypnotique d'une Veuve phallogène. Les PJ doivent y résister pour ne pas être attirés dans les tunnels de cette terrible créature… à moins qu'elle ne soit en période de reproduction (voir G&M p. 84).
76-85 % : Coulée de lave. Il faut trouver refuge dans une grotte, hantée par une énorme Vase grise (DV12, BM p. 293).
86-95 % : Le tombeau des Ultimes. Une caverne pétrifiée abrite trois sarcophages de marbre noir, lieu de repos éternel des derniers Nains duergars morts à Skhâtraz. Quiconque profane les tombes provoque l'apparition de 3 Démons Gardiens majeurs (BM p. 55). Le trésor des Duergars comprend : 1 opale noire (20 000 PO), 1 main momifiée sertie de gemmes (17 000 PO), cotte de mailles noire +5, épée courte en obsidienne +5. Sur les parois de la grotte, un bas-relief raconte les origines de la ville. On y explique comment jadis, le cruel seigneur nain Hâz'Farazon invoqua l'Esprit des Grands Sauriens morts sur le plateau de Skhâtraz, donnant ainsi naissance au Dragon-Legba ! Il lui assigna la tâche de protéger la cité et le vortex, un lieu étrange dont le nom signifie « là-où-s'engouffre-toute-magie ». Au fil des siècles, la communauté naine s'est étiolée, puis a disparu, mais le Dragon-Legba est resté, passant de mystérieux accords avec les souverains de Paorn pour devenir le seigneur du Pays noir.
96-100 % : Kwalish. Au cœur d'une gigantesque caverne encombrée de matériel, Kwalish travaille sur une amélioration du système de remontée des wagonnets. Officiellement, il a été capturé par les Pâles. En réalité, le maginventeur reste pour étudier un étrange phénomène : au fond d'une ligne abandonnée, un gigantesque tourbillon de forces apparaît de temps à autre, absorbant les traits d'énergie magique qu'il semble attirer jusqu'à lui : c'est le vortex, source de la résistance à la magie qui règne sur Skhâtraz et ses environs !
Passé l'effusion des retrouvailles avec les PJ, il écoutera attentivement tout ce que Drogon leur a appris, avant de se concentrer quelques instants et de déclarer, le regard brillant : « Nom de Zeus ! J'ai la solution, mes amis ! Voyons… J'ai besoin de vous. » Kwalish refuse de s'étendre en détails techniques et demande aux aventuriers de lui procurer une clepsydre (« solide, avec le décompte des jours, des heures et des minutes »), et quelques kilos de quartz, avant de leur donner rendez-vous : « Retrouvez-moi au sommet du Puits central dans six jours… J'aurai une grande surprise pour vous ! »
Les PJ peuvent acheter la clepsydre chez les Ingénieurs et trouver du quartz quelque part sur les Mille-et-une-marches, mais rien ne vous empêche de leur compliquer la tâche !

La Kwaloréan

Quand l'heure est venue de retrouver Kwalish… ♪ **Ambiance héroïque ; Retour vers le futur II, 11 : Burn the Book.** *Lorsque vous parvenez au sommet du Puits central, Kwalish vous attend dans l'ombre d'un baraquement de tôle. Il vous fait signe d'y pénétrer en silence, désignant une poignée de Pâles somnolents qui campent non loin. À peine entré, il déclare : « Nom de Zeus ! Le voyage dans le temps, mes amis, voilà la solution ! Pour nous emparer des indispensables Tables du ChaOs, il suffit d'aller les chercher AVANT leur destruction, en retournant dans le passé ! Laissez-moi vous expliquer… » Pendant que vous le regardez d'un air abasourdi, il poursuit : « … et donc, le tissu mégachronométrique du continuum spatio… hum… bref, imaginez l'espace-temps comme un flux énergétique relié à notre réalité par une passerelle spatio-temporelle : un vortex ! C'est ce phénomène que j'ai découvert et étudié dans les profondeurs lors de ma captivité. En me livrant à diverses petites expériences, j'ai compris que l'on pouvait remonter le temps en traversant le vortex à grande vitesse, protégé par un alliage résistant aux hautes énergies. C'est pourquoi, j'ai créé… la Kwaloréan ! » D'un geste, il soulève une lourde bâche révélant un étrange véhicule de métal riveté, bardé de cristaux pulsatiles et monté sur des roues en cuivre adaptés aux rails… « Regardez… » Au fil de son discours, il construit une petite maquette du réseau de wagonnet avec tous les objets qui lui tombent sous la main… « En nous élançant à bord de la Kwaloréan à partir d'ici, nous atteindrons la vitesse idéale pour ouvrir le vortex quelques secondes avant l'impact. Alors, si tout va bien, nous partirons à la conquête du Temps, nom de Zeus ! »*
Kwalish utilise ensuite les pièces amenées par les PJ pour achever la Kwaloréan. Pendant ce temps, arrangez-vous pour que les Pâles s'en mêlent d'une manière ou d'une autre (ils entendent les vociférations enthousiastes de Kwalish, etc.). Peu après, l'alerte est donnée. Kwalish sonne alors l'heure du départ. Les PJ ont tout juste le temps de placer la Kwaloréan sur les rails de la Spirale et de monter à bord, qu'une horde de Pâles armés de crochets se lancent à leur poursuite !
Mais le pire est à venir puisque les Pâles sont rapidement rejoints par le Dragon-Legba en personne ! Passez ♪ **Action héroïque ; Retour vers le futur II, 13 : End Title** et engagez une folle course-poursuite dans les tunnels de la Spirale : abordages à grande vitesse, saut par-dessus une portion de rails détruite, duels en équilibre avec le Dragon, etc.

Par ordre d'apparition à l'écran

▶ **Enjambeur géant** : CA 4, DV 2, PV 11, TAC0 19, Att 2, Dég 1-8/1-10, pouvoirs supprimés, BFR p. 77.

▶ **Ghûl** : CA 3, DV 7, PV 30, TAC0 10, Att 3, Dég 1-6/1-6/1-6, pouvoirs voir Goule, BM p. 132.

▶ **Jugger** : Comp. de Pilotage : Conduire un char ou Dex-4, Vitesse 0-40 km/h, Carrosserie : 30PV, à chaque fois qu'un jet de pilotage échoue : -1d10PV ; à 15PV ou moins : -4 en Pilotage, à 0PV : immobilisé.

▶ **Ezôd** : CA 10, DV 1, PV 8, Augure 3/j, Divination 1/j.

▶ **Zombi-Géant** : CA 3, DV 12, PV 65, TAC0 9, Att 1, Dég 2-12+7.

▶ **Géants divers** : BM p. 110.

▶ **Rats géants** : Nb 10-100, CA 7, DV 1/4, PV 2, TAC0 20, Att 1, Dég 1-3 + maladie, BM p. 247. Rat blanc : DV 1, PV 7, Tour mineur 6/j, BM p. 247.

▶ **Mobilier envoûté** : CA 2, DV 6, 4 chaises PV 30, table PV 52, lustre PV 44, Att 1, Dég 1-10, étranglement sur 18-20 pour le lustre (mort en 1d3 rd), écrasement sur 18-20 pour la table (3-30/r automatique).

▶ **Succube :** Jharzheelee CA 0, DV 6, PV 46, TAC0 15, Att 2, Dég 1-3/1-3, RM 30 %, drain d'énergie, touchée par arme +2, immunisée au feu, sorts, BPS p. 109.

▶ **ChaOmancien ogre** : Masaï-Mo. Mage niv. 14, CA 3, PV 54, TAC0 8, Att 1, Dég 2-16, RM 35 %. Anneau des Arcanes (niv. 1,2), anneau d'Annulation (voir bâtonnet), bâton de Flétrissement (18 charges, 3 charges par coup), sorts : 5/5/5/4/4/2/1 ; voir G&M p. 84. Familier Quasit : BM p. 56.

▶ **Démon Bar-Lgura** : CA 0, DV 6+6, PV 51, TAC0 15, Att 3, Dég 1-6/1-6/2-12, RM 30 %, camouflage, sorts, BPS p. 97.

▶ **Papa Wambo** : Guerrier kookélé niv. 7/Prêtre niv. 7, CA 5, PV 53, TAC0 7, Att 1, Dég 3-18+5, sorts 3/3/2/1 ; voir G&M p. 84.

▶ **Erzuli** : Voleuse niv. 7, CA 8, PV 32, TAC0 7, Att 1, Dég 2-5 (dague).

▶ **M'bata Pieds-Bouc** : Loa kookélé niv. 9, CA 5, PV 42, TAC0 13, Att 3, Dég 1d4x3, sorts 4/4/3/2/1 ; voir G&M p. 84.

▶ **Le Dragon-Legba** : CA -7, DV 18, PV 125, TAC0 1, Att 3, Dég 1d6+10/1d6+10/2d8+10. Pouvoirs et forme d'un dragon-serpent (Pan Lung, BFR p. 67). Constitué de brouillards et fumées semi-solides, le Dragon-Legba peut « contracter » son corps pour traverser n'importe quel tunnel de Skhâtraz. Sa forme humaine est Baron Skatanga.

Dans l'abîme du temps !

♪ **Action héroïque ; Retour vers le futur II, 13 : End Title.** *Vous atteignez maintenant une vitesse phénoménale : les roues commencent à décoller sur les rails tandis que la Kwaloréan se met à crépiter. Kwalish règle les derniers compteurs et s'apprête à ordonner la fermeture du véhicule. Toute la structure est parcourue d'arcs énergétiques et l'emplacement du vortex n'est plus qu'à quelques centaines de mètres… Soudain, quatre Prédateurs se matérialisent sur les bords de la voie, les yeux brillant d'une lueur destructrice ! »*
Les Prédateurs ont fini par retrouver les PJ. Conscients de leurs échecs précédents, ils ont attendu le bon moment pour lancer cet assaut mortel. Les PJ vont tenter d'y faire face, mais il serait étonnant qu'ils puissent vaincre quatre ▷



Prédateurs au mieux de leur forme. Mettez la pression sur vos joueurs en leur rappelant que si leur vitesse diminue trop, le vortex n'apparaîtra pas et ils s'écraseront contre la paroi ! Au dernier moment, l'un des démons assène un terrible coup sur la Kwaloréan, et Kwalish, réalisant la gravité de la situation... se sacrifie en se jetant sur les Prédateurs ! Tandis que s'ouvre le maelström, les PJ aperçoivent Kwalish submergé par les assaillants... et ils plongent dans l'abîme du temps !

Épisode Deux

Les voyageurs du Temps

Où tout commence et réciproquement

Malgré le sacrifice de Kwalish, les Prédateurs sont parvenus à endommager une pièce maîtresse de la Kwaloréan, qui va rejaillir dans la réalité plus tôt que prévu.

Pendant les quelques secondes que dure le trajet, une fumée mauve commence à envahir l'habitacle. Soudain le vortex s'ouvre et les PJ se retrouvent... face à une meute hurlante de monstres armés jusqu'aux dents ! Les aventuriers n'ont que quelques secondes pour réaliser la situation : la Kwaloréan s'est stabilisée au centre d'une vaste grotte dont la voûte s'ouvre sur l'extérieur par un long puits. C'est le lieu d'un affrontement sanglant entre, d'un côté, une cinquantaine d'Orques et de Rats-garous menés par vingt Gargouilles, et de l'autre, une trentaine de guerriers (portant le blason du Salthar !) appuyés par deux prêtres (niv. 7) et un sorcier (niv. 8). Chacune des parties croyant à une ruse de l'autre, les PJ seront la cible des deux camps. Ils vont devoir s'organiser rapidement pour convaincre les uns de leur bonne foi et combattre les autres, tout en protégeant la Kwaloréan. Utilisez les reliefs naturels de la grotte, les attaques en vol, la magie, etc., pour entraîner vos joueurs dans un affrontement débridé... tout en leur rappelant que le compte à rebours de la clepsydre affiche une demi-heure ! Dès que les PJ sont sortis de ce mauvais pas, ils réalisent qu'ils se trouvent... dans les sous-sols du palais de Krönberg. En remontant par le puits, ou par l'escalier secret que les gardes du palais ont emprunté, ils débouchent sur une esplanade. Au-dessous s'élève la coupole brisée du salon des Entretiens secrets : les PJ sont au début des *Chroniques du ChaOs* (voir *Kabaal*), juste après leur première rencontre avec Azroliark ! En aidant à éliminer le groupe d'attaque secondaire venu par les sous-sols, ils se sont sauvés eux-mêmes, en quelque sorte...

Kwalish est justement sur la terrasse adjacente, en train d'examiner les dégâts. Confrontés aux PJ, il sera tout d'abord perplexe : « Nom de Zeus, que faites-vous encore là ? Je vous ai demandé de partir sur l'heure ! » Mais, dès les premières explications des PJ, son visage s'illumine et il disparaît en ajoutant : « Rejoignez tout de suite votre machine, je vais chercher ce qu'il vous faut. » Peu après, il les retrouve dans les sous-sols avec... l'exacte pièce de rechange, et dit : « Dans ma jeunesse, il y a trente ans, un groupe de héros est apparu, venant de nulle part, pour me donner les plans de cette pièce mécanique, en me suppliant de la fabriquer car ils en auraient grand besoin dans l'avenir. Ces héros, c'était vous ! J'ai donc pu vous sauver aujourd'hui, mais vous devez maintenant retourner dans le passé pour me remettre effectivement ce plan, il y a trente ans ! » Kwalish leur tend le précieux parchemin et, tout en étant fasciné par sa propre invention, programme la nouvelle destination de la Kwaloréan.

Pendant ce temps, les ultimes minutes de la clepsydre s'écoulent et les PJ doivent affronter un dernier problème : la Kwaloréan, coincée dans cette grotte, n'a ni la place ni la poussée nécessaire pour atteindre les 14 kwalimètres/seconde permettant de rouvrir le vortex ! Il faut qu'une partie des PJ se concentre sur l'abattage d'une paroi vers l'extérieur de Krönberg (100PV en sorts d'attaque suffisent), pendant que l'autre court chercher deux énormes fusées d'artifice dans l'armurerie du palais. Ces fusées ont été fabriquées par un certain Ermold le Noir, avec de la poudre-tonnerre... Si on en fixe une à l'arrière de la Kwaloréan, l'effet de propulsion est garanti ! (la deuxième servira pour l'épisode suivant).

Tandis que les dernières secondent s'écoulent, la fusée est mise à feu et les PJ traversent le mur de la caverne, avant de foncer dans une avenue de Krönberg. Un bref instant, ils aperçoivent un petit groupe quittant la capitale : leurs doubles temporels se dirigeant vers le Pilier du Ciel !... Puis le vortex s'ouvre, et ils disparaissent dans un flamboiement d'étincelles.

Retour en enfance

Cette fois-ci, le voyage se déroule sans incident et les PJ rejaillissent à l'époque voulue, la clepsydre affichant quatre heures. Le seul problème est qu'ils apparaissent devant une grange dont ils défoncent la porte avant de s'immobiliser dans une meule de foin. Dès qu'ils mettent le nez dehors, une horde d'enfants au regard farouche les assaille à grands coups d'épées et de haches en bois tout en lançant des : « Laissez-le moi, c'est moi qui l'ai eu ! » ou encore « Ça doit valoir un tas de points d'expérience ça. » Les PJ viennent d'arriver à la Forteresse de Papier, une sorte de colonie pour enfants... qu'ils ont tous fréquentée quand ils étaient petits ! Dirigée par le Chevalier masqué (Kwalish déguisé), la colonie est un « camp d'entraînement pour jeunes aventuriers et futurs héros ». Elle permet en fait à Kwalish de sélectionner ceux qui, un jour, seront les champions d'Ysgard. Une trentaine d'enfants (dont certains des PJ, tout jeunes)

sont ainsi confrontés à des monstres factices animés par d'ingénieux mécanismes, des pièges miniatures et des énigmes facétieuses, dans un gigantesque parcours du combattant ludique. N'hésitez pas étoffer cette séquence afin d'agacer l'amour-propre de vos joueurs : avant d'obtenir des renseignements et réaliser que le Chevalier masqué n'est autre que Kwalish, il faut parlementer longuement avec les capricieux bambins qui se feront une joie d'entraîner les PJ dans d'interminables facéties (combats contre des monstres mécaniques, courses-poursuites à travers des mini donjons à échelle enfantine, etc.). Depuis quelques jours, les enfants sont abandonnés à eux-mêmes et pensent qu'il s'agit d'un nouveau test, car le Chevalier reste introuvable. En réalité, Kwalish a été enlevé par la famille Rakûm qui tente, par la torture, d'obtenir que leur jeune fils, Rakûm-Rakûm soit sélectionné (il échoue à tous les tests et « veut seulement devenir un méchant vampire, ou assassin-à-Krönberg-comme-son-papa »). Il faudra aux PJ une bonne dose de patience pour localiser le campement des Rakûm. Cette famille malfaisante est installée non loin du camp et tous, du grand-père sorcier teigneux (niv. 9) au plus jeune fils, opposeront une farouche résistance. Leur arracher le maginventeur afin de lui remettre le précieux plan ne sera pas une partie de plaisir. Une fois leur mission achevée, les aventuriers pourront repartir grâce à la seconde fusée d'Ermold. Mais, en franchissant le vortex, ils auront une ultime vision : celle du petit Rakûm-Rakûm en train de jouer aux osselets avec du quartz pilé... le carburant de la Kwaloréan !

La nuit des temps

Impuissants, les PJ assistent à la lente diminution de la sphère d'énergie, signant la fin des réserves de quartz. Ils vont donc faire une nouvelle halte prématurée... et réapparaître sur une île à la végétation luxuriante où s'ébattent de titanesques sauriens. A quelques kilomètres au large, émerge un étrange pic rocheux : le Pilier du Ciel ! La clepsydre indique deux jours.

Les habitants de l'île sont des primitifs menés par l'arrière-ancêtre de Rakûm-Rakûm ! Ce dernier, un Nain des cavernes, s'est uni à une vieille Hobbit barbue, et ils ont peuplé l'île de leur descendance dégénérée. Certains prennent les PJ pour des Dieux, et le Vieux Rakûm (chaman niv. 10, sorts primitifs), jaloux, n'aura de cesse de les persécuter. Faites découvrir aux PJ les joies de l'époque des dinosaures (attaque de vélociraptors, etc.), tandis qu'ils cherchent désespérément du quartz pour repartir. Alors que la clepsydre ne leur laisse plus que quelques heures, Rakûm se lance dans un grand numéro : il jette des imprécations aux PJ, et menace de faire disparaître le soleil s'ils ne se soumettent pas. A cet instant précis, le soleil se voile et un bruit formidable remplit l'air : un titanesque vaisseau en feu traverse la couche des nuages et tombe, puis percute au loin le Pilier du Ciel avant de s'abîmer dans la mer aux pieds des PJ. Ils viennent d'assister à l'arrivée de la nef céleste qui amena jadis Drogon sur la Terre ! La solution à leur problème est maintenant simple : il suffit de récupérer les cristaux de quartz qui alimentent tout véhicule sélénite. Par ailleurs, trouver un moyen d'atteindre les 14 km/s pour rouvrir le vortex n'est pas très difficile (les PJ ont le temps de construire un tremplin, ils peuvent atteler des ptérodactyles à la Kwaloréan, etc.).

Bientôt, les PJ repartent à travers le vortex, plongeant vers l'Ancien Monde et la puissante Vecna. Derrière eux, la formidable énergie libérée par l'écrasement de la nef modifie déjà le climat : la période des grandes glaciations vient de commencer...

Petit guide technique de la Kwaloréan

La Kwaloréan est le chef-d'œuvre de Kwalish, le premier véhicule-à-voyager-dans-le-temps.

- **Intérieur.** Encombré de fines tubulures métalliques et de curieux instruments. En se serrant, 6 à 8 personnes peuvent y tenir.
- **Fonctionnement.** En termes de mécamagie quantique, la vitesse du véhicule permet l'ouverture et le franchissement d'un vortex, tandis que son énergie sert à remonter le cours du temps. Pour générer cette énergie, il faut un combustible : quelques kilos de quartz pilés.
- **Voyants et indicateurs.** Trois sont importants :

— **Le cercle chromatique.** Il est relié aux roues et sa couleur varie avec sa vitesse de rotation, et donc celle du véhicule. Pour ouvrir un vortex, il faut impérativement que le cercle vire au rouge, soit atteindre une vitesse de 14 km/s (kwalimètre/seconde).

— **La sphère d'énergie.** De petite taille, elle gonfle et dégonfle en fonction de l'énergie restant dans les cristaux de quartz. Quand la « sphère est à plat », il faut remettre du quartz pilé dans le compartiment prévu.

— **La clepsydre.** C'est le plus important, car elle indique précisément le temps que véhicule et PJ peuvent passer dans une époque... avant de se désintégrer ! En effet, le Temps (le dieu Chronos) réagit automatiquement aux « anomalies » qui surviennent dans sa trame et les corrige en les effaçant. Dans le passé proche, les PJ risquent de créer de graves paradoxes temporels, c'est pourquoi ils ne peuvent y rester que très peu de temps. Par contre, plus ils s'éloignent dans le passé, plus le risque de créer un paradoxe diminue, ils disposent alors de plus de temps pour agir.

En pratique, utilisez la clepsydre comme élément de stress. Et si les PJ créent un véritable paradoxe temporel (« et hop, je tue l'ancêtre de ton personnage »), faites intervenir Chronos pour que les choses rentrent dans l'ordre (« Tu as CRU le tuer, mais ton épée est passée à côté »).

L'Ancien Monde

L'ultime vortex s'ouvre sur l'Ancien Monde dans la ville de Nãzka, plusieurs millénaires avant la naissance des PJ. A cette époque, la planète Étherne, jumelle de la Terre et patrie des Titans d'Éther, est intacte (la lune n'existe pas encore). La clepsydre indique cinq jours.

♪ **Ambiance grands espaces ; Passion, 15 : Passion.** *L'air est tiède, c'est le soir... et dans le ciel, à la place de la lune, une somptueuse planète bleue brille sur le velours de l'espace ! La Kwaloréan est arrêtée sur un promontoire rocheux surplombant une vallée escarpée. En contrebas, disséminés dans la jungle luxuriante, s'étendent les temples de pierre et les habitations basses d'une extraordinaire cité illuminée par des milliers de braseros. Des mélopées gutturales montent dans l'air âcre chargé d'encens, et le sang coule à flots autour des pieux sacrificiels... car au crépuscule, l'Arch-Lich Vecna, l'hideuse et impitoyable maîtresse de l'Ancien Monde, fait toujours sacrifier un millier de victimes devant les portes de ses temples !*

La civilisation de l'Ancien Monde est régie par les prêtres sanguinaires du culte de Vecna (inspirez-vous des Aztèques ou des Incas), appuyés par l'Armée sainte qui fait respecter leur joug. Du fait de leur allure générale, les PJ seront pris pour des aventuriers venus du lointain continent de Mû, ou pour des mercenaires atlantes. Ils peuvent glaner un certain nombre de renseignements en ville, la façon de les obtenir étant laissée à votre appréciation (augure, taverne, etc.) : dernièrement, Vecna a commis le pire des sacrilèges en assassinant Kas, son premier lieutenant et grand prêtre-soleil de l'Armée sainte. On murmure depuis que Nãzka est hantée par l'ombre vengeresse de Kas. De fait, et jusqu'à la fin de l'aventure, l'ombre d'un guerrier se mêlera parfois à celles des PJ, sans qu'ils puissent rien y faire. L'Arch-Lich ne quitte jamais la Grande Ziggourat, un temple perché sur le plateau qui surplombe la vallée. Elle y étudie les Tables du ChaOs et perfectionne l'art de la nécromancie, qui vient de faire son apparition sur la terre. Au cours des âges, nombreux sont les aventuriers et les héros qui ont tenté de piller les fabuleux trésors de la Grande Ziggourat. Et que personne n'a jamais revus.

Le temple de Vecna

Contrastant avec la jungle en contrebas, le plateau est une vaste étendue désolée, comme si toute végétation refusait de pousser aux alentours de la ziggourat. A la nuit tombée, certaines pierres se mettent à luire, formant de gigantesques dessins géométriques lorsqu'on les observe de haut (oiseau étrange, serpent à plume, etc.). Ces « chemins lumineux » sont jonchés de loin en loin de carcasses brisées de plusieurs nefs célestes : ainsi, voilà comment sont arrivés sur Terre les premiers Titans d'Éther ! Telle une gigantesque colline, l'ombre écrasante de la Grande Ziggourat se dresse au cœur des arabesques phosphorescentes.

La ziggourat a été bâtie avec la science des Titans d'Éther et tout le machiavélisme d'une Arch-Lich. Elle est construite dans une pierre étrange et très résistante, identique à celle qu'utilisent les Titans. Le temple a les particularités suivantes : les murs extérieurs empêchent toute téléportation, changement de plan, etc., de passer. On peut, par contre, se téléporter d'un point à un autre à l'intérieur du temple. Toutes les trappes font 3 x 3 mètres sur 6 de profondeur, et sont garnies de pieux empoisonnés (Dég 5d6 + poison ▷

type M, contact, 30/15PV). Toutes les portes secrètes sont difficiles à localiser (1-3/20, sauf pour les Elfes : 1-5/20). Toutes les portes ordinaires sont en pierre massive (chances de les défoncer divisées par deux). Une fois à l'intérieur, il est impossible de contacter un Dieu : les sorts de Divination et équivalents sont interrompus par Vecna, qui envoie aussitôt l'un de ses agents en identifier la source. Ses agents ressemblent à des Mephits de poussière (BP p. 75), de purs esprits qui peuvent circuler comme bon leur semble et n'interviennent jamais qu'en parlant. En termes de jeu, l'un d'eux peut apparaître pour aiguillonner les PJ quand l'action se relâche, les faire douter quand ils pensent avoir tout compris, les dresser les uns contre les autres, etc.

En résumé, le temple est un labyrinthe de pièges conçu pour éliminer aussi bien les pillards que les champions ou les héros. Être armé jusqu'aux dents ne sert à rien : si les PJ agissent sans réfléchir, ils courent à une mort certaine !

1. Entrée. Sur l'immense double porte en marbre noir est sculptée une main griffue contenant un œil ouvert : l'emblème de Vecna. A l'intérieur, des fresques abominables ornent les murs badigeonnés de sang séché. Quiconque s'attarde là plus d'une minute est victime des sorts Terreur et Causer des blessures critiques (3d8+3PV).

2. Salle des offrandes. Toutes sortes de fruits exotiques, viandes fumées et plats épicés sont déposés là et renouvelés chaque semaine par les prêtres. Les offrandes sont toutes empoisonnées (poison type J, Mort/20PV), de plus 6 serpents vivent dans les paniers décorés de gemmes (15 000 PO en tout). Le mur du fond cache une porte secrète. Une trappe, ouvrant sur un puits, est également cachée sous les offrandes, mais son ouverture est scellée magiquement. Une Dissipation de la magie permet de neutraliser le sceau pendant 1d4 rounds : il faut tenter de l'ouvrir dans l'intervalle, sinon la magie du sceau se réactive.

3. Temple supérieur. Des coffrets débordant de richesses s'y empilent devant des statuettes en terre cuite décorées de symboles solaires ou cosmiques. L'ensemble est une illusion. Au-delà du couloir d'entrée, la pièce est en équilibre sur une balance : si un poids supérieur à 10 kg pèse dans la pièce, l'équilibre est rompu et un mécanisme fait tomber le plafond (Dég 10-100PV, pas de JdS).

4. Les 3 portes. Une salle poussiéreuse donne sur 3 portes. « A » est difficile à pousser ; une trappe est placée juste derrière. « B » a un glyphe de Mise à mal (perte de tous les PV sauf 1d4) activé par simple contact. Trois squelettes ordinaires sont entassés devant. Elle s'ouvre sur un puits. « C » ne peut en aucun cas être ouverte, altérée ou franchie par ce côté, elle porte le même glyphe. Si l'on prend une heure pour dégager l'épaisse poussière qui tapisse le sol de la pièce, on peut dégager d'immenses lettres formant un texte. Après l'avoir déchiffré (Lire les langages/la magie), on peut lire :

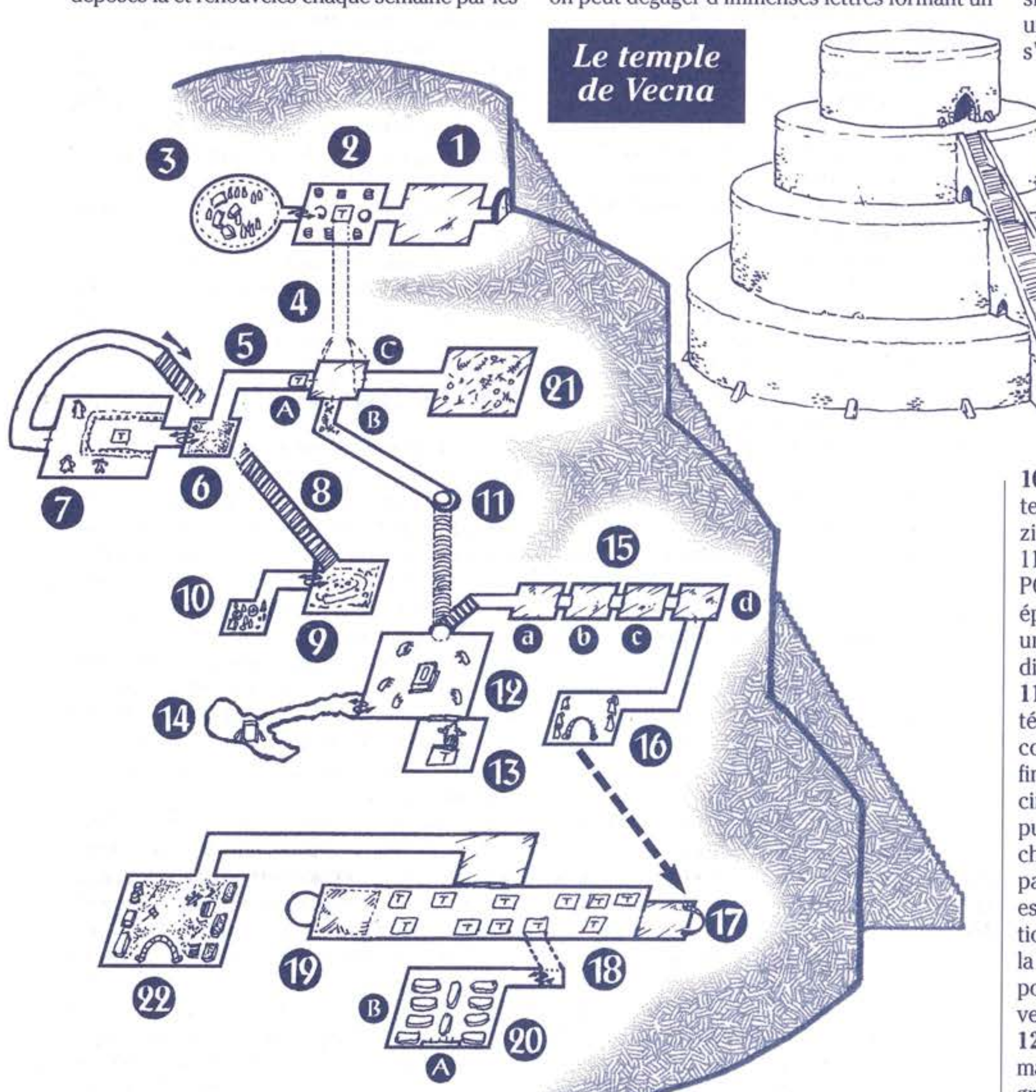
« Le héros descendra dans mon estime,
Car au sud il attrapera le mauvais œil,
A l'est, sera courageux mais point téméraire,
A l'ouest, il n'osera contempler sa face,
Et, de honte, le héros voilera son regard hideux. »

L'énigme donne des indices sur plusieurs salles. Pour avancer, il faut descendre en « 12 », s'emparer de l'Œil de rubis en « 13 », avoir le courage de s'immerger en « 15 », ne pas regarder son reflet en « 14 », appuyer sur le Héros et l'Œil voilé en « 16 ».

5. Couloir ensablé. Du sable a envahi le couloir, en provenance de « 6 ». 1d6 serpents venimeux dorment juste sous la surface.

6. Piège déclenché. Deux pilleurs de tombe ont été étouffés sous une tonne de sable lâchée par un plafond piégé. Leurs cadavres sont encore là. On trouve sur eux 12 gemmes de 500 PO et une dague +3. Plutôt que de réamorcer le piège, Vecna a préférer placer un collier de Strangulation sur le cou d'un des cadavres. Il faut dégager le sable pour avoir une chance de découvrir la porte secrète du fond.

7. Golems de pierre. Les murs de la pièce sont illusoires, et la partie au-delà d'eux est sous l'effet d'un Silence permanent. Quatre golems attendent de happer les imprudents qui s'approchent des murs. Leurs ordres ne leur permettent pas de s'aventurer au milieu de la pièce, qui dissimule une trappe. La porte du fond semble être un leurre s'ouvrant sur une paroi de pierre. Où s'ouvre en fait, une véritable porte secrète.



8. Escalier mortel. Lorsque les PJ atteignent le milieu de l'escalier, signalez à voix haute que celui-ci se met à basculer lentement vers l'avant, puis comptez mentalement jusqu'à 10. Passé ce délai, tous les PJ qui n'ont pas précisé qu'ils remontaient, glissent et tombent dans la salle 9. En bas de l'escalier, une porte secrète s'ouvre vers « 10 ».

9. Bain de boue. Les PJ plongés dans ce bain verdâtre sont en fait ensevelis dans un gigantesque Limon vert. Ils perdent 10-100PV le premier round, et se transforment en limon le deuxième.

10. Trésor-leurre. Cette pièce sert à « contenter » les pilleurs de tombe afin qu'ils quittent la ziggourat. On y trouve : 2 000 PP, 12 000 PO, 11 000 PO en bijoux divers, 1 couronne de 28 000 PO (fausse), un bâton de Pouvoir (faux), une épée vorpale (fausse, épée maudite berserker), un anneau de Faiblesse et divers objets irradiant la magie (simple aura).

11. Le puits des larmes. Vertical et sans aspérité, on ne peut y descendre qu'avec une longue corde. Au milieu du trajet, et sur 6 mètres, de fines rainures apparaissent, taillées sur toute la circonférence. Si quelqu'un touche les bords du puits à ce niveau, des lames en sortent pour hacher quiconque se trouve dans la zone : 10-80PV, pas de JdS. Au fond du puits, une porte secrète est protégée par un puissant sort de Non-détection : il faut d'abord repérer le sort en détectant la magie, puis le dissiper (mage niv. 15) avant de pouvoir chercher en dessous. La porte conduit vers « 15 ».

12. Temple inférieur. Il abrite des fresques macabres et une douzaine de sculptures de mains griffues (taille réelle). Au centre, un autel de

basalte luit sombrement. Toute personne qui touche l'autel disparaît quelques instants, avant de réapparaître : avisez individuellement le joueur qu'il voit désormais certains de ses compagnons de manière déformée (yeux rouges, dents plus longues, etc.) ; ce piège ne servant qu'à semer la paranoïa ! Au fond, un énorme heurtoir de bronze est accroché à une gigantesque porte. Il faut une force combinée de 100 pour pouvoir la pousser. Si l'un des PJ prend l'une des mains griffues et la met en contact avec le heurtoir, elle s'anime brusquement et frappe à la porte de manière hystérique, tandis qu'un rire guttural éclate dans le temple.

13. Suprême Golem de fer. Il s'éveille seulement si une main griffue a actionné le heurtoir. Dans ce cas, il vient dans le temple et massacre quiconque se déplace (il ne « voit pas » les choses immobiles). Une trappe sous le socle du Golem dissimule un rubis en forme d'œil (70 000 PO), enchâssé dans le sol. Si on le retire, une fumée âcre se dégage : le rubis servait de bouchon à une fiole de gaz empoisonné qui se répand maintenant dans la pièce en 1 round (poison de contact, Mort/20PV).

14. La prison-miroir. Au centre de la pièce se dresse un miroir recouvert d'un tissu. Quiconque retire le tissu et contemple son reflet est aspiré à l'intérieur du miroir, prisonnier d'un monde à deux dimensions (JdS à -6) ! Le PJ aspiré ne peut plus communiquer ni faire quoi que ce soit. Pour le sortir de là, il faut placer un second miroir en face du premier : le personnage prisonnier contemple alors son reflet, il est aspiré à l'extérieur et se retrouve libre. Si on brise le miroir, il explose en tuant instantanément le PJ à l'intérieur et inflige 10-80PV sur 10 m de rayon.

15. L'épreuve du courage. Dès qu'un PJ pénètre dans cette salle (15a), un mur de pierre s'abat brusquement, venant sceller l'entrée. La pièce se remplit alors lentement d'un immonde liquide noir et corrosif (1PV par round de contact), irradiant très fortement la magie. Sur le mur à l'est, une fresque représente un personnage se coupant un doigt. Juste au-dessous, un emplacement ayant l'exacte forme d'un doigt est creusé dans le mur. Il est probable que le PJ sera effrayé par les effets possibles du liquide (qui montera jusqu'à remplir totalement la pièce en 10 minutes)… au point de se couper un doigt et de l'appliquer dans la loge murale. Dans ce cas uniquement, le mur entier se soulève et laisse passer le PJ vers 15b. Lorsqu'on pénètre en 15b, un mur s'abat brusquement et vient sceller l'entrée. Sur le mur du fond est peinte la même fresque, mais le personnage s'y coupe la main, tandis que la loge est en forme de main ! Cette fois, le liquide monte un peu plus vite (8 minutes pour réfléchir). La sortie fonctionne de la même façon. D'après la fresque de 15c il faut se couper le pied, et d'après celle de 15d… la tête ! Dans chaque pièce, la solution ne consiste pas à se mutiler, mais à se laisser entièrement immerger dans l'immonde liquide : dès qu'il a atteint le plafond, le mécanisme se débloque, le niveau redescend et le mur se soulève (selon le texte de « 4 », il faut être « courageux mais pas téméraire » !).

16. Arche de brume. Les brumes ne peuvent pas être dissipées. Chaque pierre au-dessus de l'arche est gravée d'une image symbolique qui peut être enfoncée quelques instants, avant de reprendre sa place. Les symboles sont : un guerrier héroïque, un prêtre-soleil, l'Œil de Vecna à demi voilé par sa Main, l'Œil seul, la Main seule, un dieu solaire, un cadavre. Si l'on enfonce simultanément le Héros et l'Œil voilé (indice fourni en « 4 »), les brumes disparaissent et la première personne à pénétrer dans l'arche est téléportée en 17. Si toute autre combinaison est effectuée, les brumes persistent et la première personne à pénétrer dans l'arche est téléportée entièrement nue en « 1 », tandis que tout son équipement est téléporté en « 22 ».

17. Porte de l'Épée. Sur le mur de cette pièce, une étroite fente permet d'y glisser la lame d'une épée. Si une épée magique (+1 ou mieux) y est enfilée, le mur s'enfonce dans le sol, broyant irrémédiablement l'épée et ouvrant le passage. C'est le seul moyen de passer.

18. Hall de Gloire. Ce hall est décoré de somptueuses fresques d'or et de turquoise racontant les hauts faits de Vecna. Il contient 11 trappes. La première contient aussi une Moisissure jaune. La cinquième abrite une porte secrète identique à « 11 » et conduisant vers « 20 ».

19. Crypte mortelle. Derrière la porte secrète, il n'y a qu'un flacon, posé à terre. Si on le touche, il se brise et libère une Mort cramoisie. Une trappe secrète est dissimulée au plafond. Si on l'ouvre sans s'écarter, elle déverse l'intégralité de l'acide contenu dans une citerne placée au-dessus : quiconque est dans la crypte est totalement dissout (pas de JdS). Une autre trappe secrète est dissimulée dans le sol. Si on l'ouvre, le bloc du plafond s'abat sur les 8 derniers mètres du hall de Gloire, tuant instantanément toute personne ratant son JdS (tous les objets écrasés font un JdS à -5).

20. Hall des héros. Les grands serviteurs de Vecna au cours des âges sont enterrés ici, dans dix sarcophages de pierre. 5 d'entre eux contiennent des dépouilles momifiées. Les 5 autres sont vides… car leurs propriétaires sont des Guerriers-Squelettes invisibles et silencieux. Ils montent dans la pièce une garde éternelle, prêts à pourfendre les profanateurs. Leurs épées noires ont les pouvoirs d'un espadon vampire tant qu'ils les portent (elles tombent en poussière ensuite). Les sarcophages contiennent : 16 500 PO, 1 sac sans fond, et 1 à 4 objets magiques mineurs, au choix.

Sur le mur du fond (en A), 2 entailles permettent de glisser 2 lames d'épées magiques. Le système fonctionne comme « 17 »… sauf qu'il n'y a rien derrière ! En (B) se trouve une arche de brume identique à « 16 », sauf qu'aucune manipulation ne fera disparaître les brumes. Toute personne qui y pénètre est téléportée en « 21 ».

21. Le temple du cauchemar. Le PJ téléporté ici est victime des pires illusions qui soient. Ils se retrouve enfermé dans un labyrinthe sans fin, en proie au plus terrible de ses cauchemars (déterminer sa nature en fonction de chaque PJ). Si le PJ parvient à vaincre son Être de cauchemar, il émerge dans une pièce jonchée des squelettes de tous ceux qui ont échoué avant lui. On y trouve nombre d'objets insolites, dont un anneau de Régénération et une main momifiée. Dans ce sens, on peut « traverser » la porte vers « 4 », car elle devient immatérielle pour un instant. Si la main momifiée est emmenée dans le Hall de Gloire, elle se met à luire tandis que l'or des fresques se met à couler et à fondre, révélant la porte du grand temple de Vecna.

22. Grand temple de Vecna. La porte est gravée d'une formidable main griffue irradiant la magie mauvaise. Dans la paume, un emplacement permet d'accueillir l'Œil de rubis de la salle 13. Tout autre contact avec la porte déclenche un Symbole de mort (JdS contre sort à -8 ou mort instantanée). A l'intérieur, les murs sont ornées de fresques extraordinaires représentant des Dieux à la taille titanesque, brandissant des symboles solaires et cosmiques, ou pilotant d'étranges navires volants (ce sont des Titans d'Éther !). Des montagnes de trésors s'y empilent. Dès que quelqu'un y touche, le gardien du temple se matérialise : un Balrog !

Les trésors de Vecna sont légendaires. On y trouve : 1 230 000 PO, 256 000 PO en bijoux divers, 2d10 parchemins, 2d8 potions, un anneau de Commande des Élémentaires (eau), une Sainte Lame, un bâton de Soin, une armure de plaques d'Effroi, un bâton de Foudre et Tonnerre, un anneau d'Étoiles filantes, un Grimoire des sorts infinis, et surtout la Hache des rois nains, volée par Vecna aux Nains d'Ysgard (+3, acuité, lame des nains, pouvoirs uniques, Manuel des Artefacts p. 17). Sur l'un des murs, les brumes mouvantes d'une ultime arche attendent les PJ.

La fin d'Étherne

Les aventuriers se matérialisent au cœur d'une pyramide d'obsidienne. A travers le matériau translucide, ils aperçoivent au dehors les contours de fantastiques édifices de cristal, baignant dans la lueur froide d'un hiver éternel. Dans l'esprit des aventuriers, une pensée incroyable se forme lentement : ils sont sur la planète Étherne ! La bataille fratricide des Titans d'Éther s'est achevée et le Dieu mort est enfermé dans sa prison lunaire, mais les forces magiques libérées par le combat ont déclenché une terrible réaction en chaîne, et un rien pourrait précipiter la planète vers sa destruction totale. Les PJ sont assaillis par un flot d'images et de sensations (révélez maintenant toute la légende des Titans d'Éther) qui s'achève bientôt dans une angoisse insoutenable. C'est alors qu'ils aperçoivent, contre la paroi à l'extérieur, le corps fantastique d'un Titan agonisant : c'est lui qui leur a communiqué toutes ces informations par simple empathie…

Dans la pièce, encombrée de parchemins et de grimoires, l'Arch-Lich Vecna étudie les Tables du ChaOs. Et, tandis qu'elle réalise soudain la présence des PJ, une ombre se glisse à leurs côtés et commence à prendre corps : Kas, l'ancien lieutenant de l'Arch-Lich, renaît pour se venger ! Brandissant son bâton de Mage, Vecna engage alors le combat…

Les PJ doivent tenir 7 rounds face à l'Arch-Lich. Au huitième, Kas achève de se matérialiser : brandissant son épée noire, il se jette sur Vecna et lui arrache une main et un œil dès le premier assaut. C'est le moment pour les PJ de s'emparer des Tables du ChaOs. Folle de rage, l'Arch-Lich brise en hurlant son formidable bâton, libérant ainsi un maelström d'énergie cosmique. Les PJ, aspirés comme des fétus de paille, réalisent alors que l'anéantissement de Vecna va provoquer l'explosion de la planète : ce sont deux facettes d'un unique événement, précipité par leur intervention !

Tandis que les Mephits s'emparent des restes de leur maîtresse (la Main et l'Œil de Vecna), de ▷



Par ordre d'apparition à l'écran

- **Serpent venimeux** : CA 6, DV 2+1, PV 10, TAC0 19, Att 1, Dég 1+ poison type J, BM p. 267.
- **Golem de pierre** : CA 5, DV 14, PV 60, TAC0 7, Att 1, Dég 3-24, BM p. 128.
- **Suprême Golem de fer** : CA 0, DV 25, PV 180, TAC0 1, Att 2, Dég 5-50/5-50, BM p. 128.
- **Moisissure jaune** : CA 9, Att 1, Spores empoisonnés, BM p. 195.
- **Mort cramoisie** : CA 0, DV 13, PV 81, TAC0 7, Att 1, Dég 3-30 + spécial, BFR p. 110.
- **Guerrier-Squelette** : CA -1, DV 11, PV 88, TAC0 5, Att 1, Dég 3-18 + drain de niveau, RM 30 %, Armes tranchantes demi-dégâts, immunisé feu, froid, paralysie, charme.
- **Être de cauchemar** : CA -2, DV 13, PV 72, TAC0 8, Att 1, Dég : sort Assassin fantasmatique 1/round.
- **Balrog** : CA -8, DV 15, PV 120, TAC0 4, Att 2, Dég 1-12/1-4, RM 70 %, lame vorpale, fouet, sorts, BP p. 96.
- **Vecna** : Mage niv. 23 / Prêtre niv. 18, CA -2, PV 117, TAC0 7, Att 1, Dég 2-20, bâton de Mage, BM p. 170.
- **Les Tables du ChaOs** : Ce sont deux « dalles » d'obsidienne scintillantes de puissance, de 80 x 50 cm (pensez aux Tables de la Loi). A l'intérieur de la pierre, des milliers de runes bleutées s'entrelacent pour former un texte indéchiffrable. Les Tables ne peuvent pas être altérées par les mortels.

fantastiques éclairs commencent à ravager Étherne. Les PJ perdent alors conscience, au moment où les mains bienveillantes des Dieux d'Ysgard se tendent vers eux, à travers le Temps...

Épisode Trois

Ragnarök !

Éternel Kwalish...

Les aventuriers s'éveillent dans une atmosphère feutrée sous une tente tendue de soie chatoyante. Une pléiade de splendides guerrières aux longues tresses dorées finissent de panser leurs blessures. Soudain, Kwalish fait son apparition. D'un geste altier, il renvoie les Walkyries. Alors, une aveuglante aura se met à scintiller autour du maginventeur et, Kwalish, le mystérieux conseiller de Drogon, Kwalish, le mentor des aventuriers, prend l'apparence formidable du Dieu Odin en personne ! Riant de leur surprise, Odin les félicite pour leurs exploits et éclaire les points obscurs de leurs aventures : depuis le vol des Tables du ChaOs par le Dieu mort, Odin réfléchissait au moyen de contrecarrer ses plans. De part sa nature divine, il ne pouvait intervenir directement sur le cours des choses (d'où l'attitude de Kwalish), c'est pourquoi il décida d'agir dans l'ombre par l'intermédiaire de champions. Ainsi disparut-il d'Ysgard pour revêtir l'apparence de Kwalish et sélectionner, dès l'enfance (rappelez aux aventuriers leurs aventures dans le Temps), un groupe de héros susceptibles d'intervenir quand les temps seraient venus. Mais la mission de ses champions ne s'arrête pas là, et Odin leur explique la situation présente : ils sont dans le campement fortifié des armées rebelles de Paorn réunies sous la bannière de Drogon, au pied du mont Creux, le repaire des légions du Dieu mort ! Le Ragnarök, le plus grand affrontement de tous les temps, va pouvoir commencer mais auparavant, Drogon les attend pour le conseil de guerre. L'avenir de la terre des hommes est à présent entre les mains des PJ. Odin regagne son trône de mithril sur les hauteurs du champ de bataille, tandis qu'à ses côtés les puissances d'Ysgard se matérialisent et qu'au-dessus du mont Creux s'amoncellent de sombres nuages scintillant d'yeux maléfiques : sous le regard des Dieux et des Princes-Démons, l'affrontement des mondes peut commencer...

Les légions de Val-Dragon

• **La situation**. L'affrontement va se dérouler au Val-Dragon (1), une grande plaine traversée par le fleuve Linamaz (2) et qui s'étend aux pieds du mont Creux (3), à quelques kilomètres au nord de Krönberg. Les légions du Dieu mort sont établies sur la rive gauche du fleuve enjambé par deux ponts (4) de pierre. L'état-major de Drogon est installé sur l'autre berge, dans un

Le Val Dragon

campement fortifié (5), tandis que le gros des armées est réfugiée dans le bois des Ombres (6a) et le bois Hurlant (6b).

● **Les forces en présence**. Les légions du Dieu mort sont impressionnantes : 10 000 Orques et Gobelins piétinent en poussant des hurlements ; 20 000 Trolls et Ogres tentent de ne pas s'entre-tuer avant la bataille, tant les tensions entre l'Archi-Troll Gobraz et l'impératrice des Ogres sont vives ; 80 000 Zombis et Squelettes attendent les ordres en silence ; 1 000 Géants s'apprêtent à vivre le plus grand combat de leur histoire ; 200 Gargouilles et Faucheurs d'Obscur patrouillent au-dessus du mont Creux ; 11 Dragons rouges rêvent au massacre qui s'annonce ; 12 chaOmanciens se concentrent pour libérer leur puissance magique ; 100 Démons Bar-Lguras admirent la préparation des Prédateurs survivants.
Du côté de Drogon, la situation semble désespérée : vouloir vaincre une telle armée avec dix fois moins de combattants ! Mais, les légions du souverain saltharite sont littéralement galvanisées par sa présence, celle d'Ermold le Noir et surtout par les PJ, héros de tout un monde. Néanmoins, les forces du Bien comptent quelques 2 000 Elfes et Sylmarins à bord de leurs majestueuses gondolfières ; 7 000 Nains exaltés par le regard d'Odin ; 11 000 soldats humains rompus à toutes les guerres, dont les gens de la Communauté des Cendres ; 400 Gnops dévoués aux PJ ; 300 Hommes-Oiseaux ; 50 Hiboux géants maniables et rapides ; 300 barbares jrass au moral d'acier ; 50 Rhinocéros à fourrure ; 1 000 représentants du Petit Peuple sous les ordres du Marquis d'O ; 5 Dragons d'argent et l'inévitable Ermold à bord de sa dernière invention : un véhicule crachant des flammes.

● **Les objectifs**. Le but des armées de Drogon est d'investir au plus vite le mont Creux pour abattre le Dieu mort et éviter un affrontement direct trop prolongé. Pour cela, le roi va utiliser la ruse : d'abord attirer le gros des légions ennemies dans le Val-Dragon puis leur couper toute retraite en détruisant les ponts tandis que ses armées franchiront le Linamaz par le gué non défendu au nord (8a), ou le gué défendu au sud (8b). De son côté, le Dieu mort désirant l'anéantissement de l'ennemi lancera aveuglément ses troupes à l'assaut.
Quant aux PJ, leur objectif principal sera d'atteindre le sommet du mont Creux. Là, ils devront sceller la Porte des Enfers en brisant à ses pieds les Tables du ChaOs (Odin leur en a donné le pouvoir).

● **Gérer la bataille**. A l'aide des éléments précédents, vous allez pouvoir mettre en scène un affrontement titanesque dans lequel vos PJ vont s'illustrer à tout instant. En effet, tandis que les armées vont tenter de remplir leurs objectifs généraux, vos aventuriers auront de multiples occasions d'accomplir des hauts faits susceptibles d'infléchir le cours des combats : les missions. La bataille est découpée en trois phases. Au cours de chaque phase, les aventuriers pourront prendre part à telle ou telle mission selon leurs aspirations (commandos, exploits personnels, combats de mêlée). Pour la gestion des mêlées, considérez uniquement le combat des PJ sans tenir compte des affrontements autour : on admet que les aventuriers sont, dans ce cas, des chefs de groupe et qu'ils ne combattent que les capitaines ennemis et leurs gardes d'élite, sans s'occuper des soldats mineurs. Lorsqu'ils parviennent à tuer un capitaine et sa garde, ils mettent automatiquement hors combat (mort ou déroute) autant de créatures de la même race que de points de vie infligés lors du combat (exemple : si les PJ déciment l'Archi-Troll Gobraz et ses 5 gardes en leur infligeant un total de 240PV, ils débarrassent le champ de bataille de 240 Trolls). Pour les Géants et les Démons divisez par dix. Les chaOmanciens et les Prédateurs ne sont pas soumis à cette règle.
Chaque mission accomplie est un haut fait, les récompenses finales des PJ dépendront du nombre de leurs hauts faits. Enfin, considérez que les combats se déroulent sans cesse de jour comme de nuit et ne vous embarrassez pas trop d'une chronologie difficile à maîtriser.

Massacre dans le crépuscule

♪ **Ambiance héroïque ; Conan, X : Anvil of Crom.** *Les ailes des grands dragons reflètent la lueur sanglante du soleil mourant, tandis que le vent fait claquer les cordages des gondolfières. Vous vous élancez dans la pénombre, survolant les armées grondantes et leurs bannières flamboyantes. Le sommet du mont Creux est à quelques kilomètres et des ombres viennent l'obscurcir par moments. Voici venir le premier affrontement des Titans et des Dieux, sonnant l'heure du Ragnarök !*
L'objectif de cette première mission est d'évaluer les défenses aériennes du mont Creux. Deux groupes vont participer à cette action et vos PJ peuvent se répartir entre :
— Le premier groupe, monté à dos de Dragon (2 Dragons pour les PJ) ou de Hibou géant, va essayer de remplir la mission. En chemin, ils seront attaqués par 10 Faucheurs d'Obscur et 2 chaOmanciens chevauchant 2 Dragons rouges. S'ils parviennent à l'aplomb de la Porte des Enfers, ils se heurteront à un dôme de protection résistant à toute attaque et intrusion (Force/Anti magie/Anti téléportation, ne protégeant que de l'extérieur vers l'intérieur). Ce dôme est généré par 5 chaOmanciens en transes permanentes. Si les PJ restent au-dessus, ils subiront les tirs des 200 archers trolls postés au sommet.
— Le second groupe, à bord d'une nouvelle kwalifière (dernier cadeau d'Odin) et escorté par trois gondolfières est chargé d'attirer le gros de la défense aérienne sur eux ! Leur but : tenir le plus longtemps possible. Organisez un gigantesque assaut aérien entre les quatre navires volants et 100 Faucheurs d'Obscur menés par des Prédateurs. Rappelez aux PJ les capacités de leur engin (voir *Kabaal*), à la différence près que toutes les armes du bord tirent à présent des traits de feu et que les kwaliplanes disposent d'une source d'énergie propre.
Réussir cette délicate mission rapporte 3 hauts faits, tuer un chaOmancien ou un Dragon, rapporte 1 haut fait.

Le choc des titans

Les armées du ChaOs franchissent les ponts et commencent à envahir le Val-Dragon. L'heure de la confrontation est venue ! Conformément aux plans de Drogon, les PJ peuvent combattre dans la plaine ou tenter des actions commandos pour saper les troupes adverses. Utilisez Prédateurs et chaOmanciens comme capitaines des principaux groupes d'attaque ou intervenants-surprise. Quoi que fassent les PJ, l'efficacité de la première riposte des forces du Bien entraînera la venue des Géants en renfort. Ainsi, vos PJ peuvent :
— Combattre aux côtés de Drogon et des armées naines. Ils seront confrontés aux hordes de morts-vivants emmenés par leurs capitaines juchés sur des juggernauds (40 juggernauds chacun encadré par 5 juggers montés par des Ghûls). Les PJ pourront s'attaquer aux capitaines, tenter de s'emparer d'un juggernaud, précipiter les machines dans les fosses piégées qui truffent le champ de bataille…
— Combattre dans la forêt avec les Elfes ou le Petit Peuple pour tenter d'enrayer la progression des hordes de Gobelins et de Trolls. Multipliez les actions de guérilla (pièges, embuscades, etc.) dans les bois. Les 30 capitaines ennemis sont en permanence entourés de 10 gardes d'élite. ▷

— Attendre la venue de Géants au campement fortifié pour charger à dos de rhinocéros laineux. Les 10 capitaines géants sont escortés par 5 gardes d'élite.
— Tenter de détruire les ponts grâce à la poudretonnerre d'Ermold, en se glissant le long des berges sans se faire repérer par les milliers de créatures qui passent.
— Tenter de prendre en douceur, par une opération commando, la tour défendant le gué du sud (8b) afin de faire passer des troupes de l'autre côté du fleuve. Elle est gardée par 50 Ogres dont 2 capitaines.
Pour ces missions, les PJ disposent d'une troupe de 50 Gnops, 50 Nains, deux prêtres niv. 7 et un sorcier niv. 8.
L'accomplissement de l'une de ces missions rapporte 2 hauts faits, et chaque capitaine abattu, 1 haut fait.

Le glas de l'Apocalypse

A cet instant, les armées du Dieu mort sont désorganisées, mais les pertes sont lourdes du côté de Drogon : plus de la moitié de ses soldats sont restés sur le champ de bataille. Si les combats se poursuivent encore, la défaite ne fait pas l'ombre d'un doute. Il faut donc une victoire rapide et décisive.
Au pied du mont Creux, l'objectif des PJ est simple : éliminer tous ceux qui se mettront sur leur passage jusqu'au sommet. Selon les exploits qu'ils ont accomplis auparavant et leur état physique, dosez les rencontres pour les rendre intéressantes : poursuites dans les galeries, duels acharnés dans un gigantesque escalier, embuscades, affrontements dans la pénombre...
Quoi qu'il arrive, s'ils sont encore en vie, ils parviendront dans une vaste chapelle (7) où sont concentrés les 5 chaOmanciens qui maintiennent le dôme d'invulnérabilité. Ceux qui les protègent sont : tous les Prédateurs qui ne sont pas sur le terrain et le grand stratège de la bataille, un Démon Marilith. Les chaOmanciens n'interrompront leur concentration qu'en ultime recours. Si c'est le cas, le dôme de protection tombe, et la Bête/Dieu mort vient se charger personnellement de la défense de la Porte. Mettez en scène un affrontement épique dans la lueur sanglante du monde de l'Apocalypse entre vos PJ, les champions d'Ysgard, et la Bête (dont l'anéantissement correspond à 6 hauts faits, à répartir entre les PJ).
Enfin, les aventuriers, investis du pouvoir d'Odin, pourront refermer la Porte des Enfers en brisant devant les Tables du ChaOs (jet Héroïque en Force, 1 essai/rd). Et tandis que, dans une fantastique tourmente de puissances magiques, l'Arche maudite se fissure, Dieux et Princes-Démons regagnent leurs plans respectifs. Les poussières du ChaOs se retirent, et dans la lumière retrouvée, un nouveau monde s'apprête à naître !

Tables des hauts faits

Le nombre de hauts faits accumulé par le groupe pèse directement sur les conditions de victoire : au-dessus de 20 hauts faits, la bataille a été brillamment remportée avec 60 % de pertes ; au-dessous, les armées de Drogon restent victorieuses mais sont totalement exsangues (90 % de pertes). Individuellement, l'accumulation des hauts faits rapporte pour cette seule bataille :
— 10 hauts faits et plus : le PJ gagne 2 niveaux et un duché.
— 6 à 9 hauts faits : le PJ gagne 1 niveau et une baronnie.
— 3 à 5 hauts faits : le PJ gagne un castel et une petite armée.


Prédateur des ombres

L'ultime Chronique

Tandis que la clameur des derniers combats s'évanouit dans le crépuscule, les grands Dragons argentés incendient le gigantesque bûcher funéraire : ainsi, disparaissent les héros défunts selon la tradition d'Ysgard. Les flammes se reflètent dans le regard grave des survivants songeant à tous ceux qui sont tombés sur le champ de bataille du Ragnarök. Mais, c'est une nouvelle ère qui s'annonce pour les terres de Paorn et, lorsque les pleurs seront taris, viendra le temps des réjouissances. Alors, sur les cendres des plaines ravagées et les ruines des citées détruites, les héros devront bâtir un nouveau monde.
En ce dernier instant, une saga s'achève. A l'autre bout du temps, une planète explose. Étherne disparaît, une lune renaît, car ici tout s'achève, ou commence à nouveau, fermant ainsi la boucle des *Chroniques du ChaOs*.

Patrick Bousquet & Christophe Debien
illustration : Jean-Louis Mourier
plans : Cyrille Daujean

Par ordre d'apparition à l'écran

▶ **Le roi Drogon** : Guerrier niv. 20 / Prêtre niv. 8, CA -5, PV 112, TAC0 1, Att 2, Dég 1d10+10/ 1d10+10. Espadon +6, armure +5, Diadème de Mercure (1/jour : lance un sort de prêtre, sphère Combat ou Élémentaire niv. 1 à 5, MdJ p. 274).

▶ **Ermold le Noir** : Mage niv. 15. Sorts 5/5/5/5/5/2/1. Appareil de Kwalish (GdM p. 184), commande 9 remplacée par Boule de feu (6d6PV, 15/jour).

▶ **Archi-Troll Gobraz** : CA 2, DV 12+6, PV 101, TAC0 7, Att 2, Dég 3d6+5. Masse cloutée +5 (dégâts x2 sur Elfes, Demi-Elfes, Nains), sorts de prêtre 4/3/2/1. BM p. 286.

▶ **Impératrice des Ogres** : CA 3, DV 10+1, PV 85, TAC0 9, Att 1, Dég 4d10+4. Marteau des Ogres (+4, Dég 4-40, Chaîne d'éclair 3/j).

▶ **Capitaine** : idem créature standard, +6 DV.

▶ **Garde d'élite** : idem créature standard, +2 DV.

▶ **Dragons** : Rouges juvéniles (BM p. 72), Argent vieux (BM p. 73).

▶ **Gnops**, Hommes-Oiseaux, Hiboux géants, Jrass, Sylmarins, Faucheurs d'Obscur, kwalifière et gondolfières : voir précédentes *Chroniques du ChaOs*.

▶ **Les Prédateurs des Ombres**

— *Description* : Les Prédateurs des Ombres sont les seigneurs des Cambions, 8 Démons mercenaires ne vivant que pour la Grande Chasse. Leur aspect est identique à celui d'Azroliark (voir *Kabaal*).

— *Traits* : Int 20, Al MC, CA -1, Dép 18, DV 10+24, TAC0 6, Att 2, Dég 2d6+10/ 2d6+10, RM 33 %, Tai 2,20 m, XP 21 000.

— *Immunités* : électricité, acide, paralysie, gaz, poison, armes non magiques, armes magiques inférieures à +2. Feu/froid : demi-dégâts. Jamais surpris.

— *Pouvoirs permanents* (12e niveau) : Peur, Détection du Bien/Mal, Détection de l'Invisible, Régénération 3PV/round, Infravision, vision normale dans l'obscurité (magique ou non). 1/jour : ESP, Porte dimensionnelle, Suggestion, Obscurcissement, Invisibilité, Magie d'ombre, Magie demi-ombre. 1/semaine : Téléportation, Changement de plan. Pas de pouvoir de Seuil.

▶ **La Bête/ le Dieu mort**

— *Description* : La Bête, réincarnation du Dieu mort, est la Dracoliche d'un Grand Ver Dragon rouge, BM p. 72 et BFR p. 55.

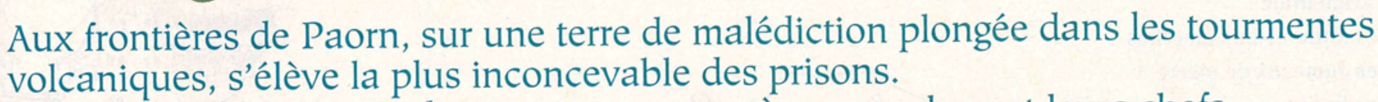
— *Traits* : Int 23, Al MC, CA -13, Dép 20, DV 25, PV 200, TAC0 1, Att 3, Dég 15-38/15-38/17-58 (1d10+2d8+12 x2/3d10+2d8+12), Souffle 36-252 (24d10+12), RM 65 %, Tai 25 m, XP 120 000.

— *Immunités* : Charme, Sommeil, Métamorphose, Froid, Immobilisation, Folie, Mort (sorts), poison, paralysie, repoussement par les prêtres. Les armes magiques perdent leurs bonus touch./dég.

— *Pouvoirs permanents* (25e niv.) : Vision dans ténèbres/invisible (36 m), Clairaudience (72 m), Peur, Regard paralysant, Contact paralysant. 1/jour chacun : Lecture de la magie, Détection de la magie, Force fantasmatique majeure, Nuage puant, Boule de feu, Éclair, Tempête glaciale, Tentacules noirs d'Evard, Chaos, Injonction, Enchevêtrement, Charme personne.


NOUVEAUTÉS
TSR
NOUVEAUTÉS
1995
DISPONIBLE EN FRANÇAIS
Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition
Les Dieux des Monstres
Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition
Le Manuel Complet des
GNOMES
et des
Petites-Gens
Advanced Dungeons & Dragons
DARK SUN
L'Alliance Voilée
Advanced Dungeons & Dragons
L'Épreuve du magicien (II)
Advanced Dungeons & Dragons
L'Épreuve du Guerrier (II)
Advanced Dungeons & Dragons
Ravenloft
Le Guide Van Richten des vampires
Les MONDES de TSR
Un voyage pictural à travers les paysages de l'imaginaire
DESCARTES
DISTRIBUTEUR

Skhâtraz



Le bagne des Quatre Empires

Aux frontières de Paorn, sur une terre de malédiction plongée dans les tourmentes volcaniques, s'élève la plus inconcevable des prisons.
Découvrez Skhâtraz, ses horreurs et ses mystères, ses clans et leurs chefs… et affrontez tout ce petit monde dans le grand scénario « Le Crépuscule des Dieux » (voir p. 64) !

Aller simple pour l'enfer

Skhâtraz, un nom qui claque comme une malédiction, qui résonne comme le couperet d'une sentence sans appel. Perdu au cœur du Pays noir, Skhâtraz s'élève sur les ruines d'une cité maudite. C'est un lieu de cauchemar où sont exilés les plus terribles criminels de tout le continent, sous la garde d'une entité mystérieuse et toute-puissante : le Dragon-Legba. S'évader est impossible : le Dragon veille, et le site est entouré d'une mer de lave infranchissable, elle-même ceinturée par d'imprévisibles volcans et des jungles mortelles.
Là-bas, les livres n'existent pas, car l'écriture est interdite, et la magie est étrangement contrecarrée (résistance magique du lieu : 90 %, 20 km de rayon). Pour survivre dans ces conditions extrêmes, les détenus se sont regroupés en puissants clans qui s'affrontent constamment pour la suprématie de Skhâtraz.

● **Les origines**. Les légendes désignent le roi Hâz-Farâzon comme le fondateur de cette étrange cité : jadis, ce ténébreux seigneur des Nains duergars, pourchassé par tous les chevaliers des Quatre Empires, s'exila par-delà les déserts de feu et les jungles mortelles. Il traversa l'impénétrable muraille de volcans qui ceinture le Pays noir et parvint au cœur d'une mystérieuse plaine de volutes incandescentes. Il y rencontra une entité vénérable qui lui révéla que la plaine était un sanctuaire protégé de toute magie. Pactisant avec la créature, Hâz-Farâzon décida d'y bâtir une forteresse, une forge titanesque où son peuple maléfique pourrait fondre les armes de sa revanche sur les peuples de Paorn. Ainsi naquit Skhâtraz, « la Grande Forge ». Des siècles durant, les Duergars creusèrent des niveaux sous la montagne, entassant trésors et merveilles au fil des générations. Puis la lignée des Nains s'éteignit, victime de la décadence et de maux étranges surgis des profondeurs… Qui eut l'idée d'utiliser cet abominable endroit pour y exiler les criminels ? Nul ne le sait, mais on prétend que le Dragon-Legba conclut un mystérieux traité avec les souverains de Paorn.

● **Survivre au quotidien**. A présent, Skhâtraz renferme toutes sortes d'individus pervers, sanguinaires et détraqués. Généralement, les nouveaux détenus sont déposés nus au sommet du Pic du Crâne (10 ; voir le plan page suivante) par le Dragon-Legba lui-même ou d'autres créatures assujetties. Parfois, les victimes y sont directement téléportées (sort, objet, seuil, etc.). Sur place, les prisonniers consomment régulièrement de puissantes épices, ersatz de nourriture ou de magie, servant aussi de monnaie d'échange. Mais pour survivre, il faut avant tout rallier un clan.

Les clans

Skhâtraz est une mosaïque de territoires dont les frontières sont tracées en rouge-sang. Les alliances sont éphémères et les rues un perpétuel terrain d'affrontements. Chaque clan possède son propre chef, mais tous reconnaissent l'autorité du Maître des clans, désigné au cours d'une épreuve sanglante.

● **Les Bateleurs**. Parés d'armures en métaux de récupération, ils constituent la garde d'élite du Maître des clans (actuellement le Bouffon noir, voir Gwô et Millord p. 84). Ils défendent la Diagonale du Fou (1) et le Haut Château (2) : un gigantesque dédale de pièces à géométrie variable, fruit de plusieurs siècles d'architecture paranoïaque destinée à échapper aux tentatives quotidiennes d'attentat. Le prince des Bateleurs est Kannibal Khan, un ogre redoutable qui traque ses proies armé de Blodfeyst, une incroyable « épée tronçonneuse » qui assouvit sa soif de viande fraîche.

● **Les Tisseurs célestes**. Dans leurs habitations d'osier suspendues au-dessus de la ville (3), les Tisseurs suivent religieusement les préceptes d'Ikhâr, un ancien barbare tsovranien qui prône l'abandon du sol et la conquête des cieux. Ikhâr rêve d'un empire construit sur les nuages et méprise tous ceux qui foulent les terres maudites. Il ne traite qu'avec la matriarche d'Ivoire des Échasseurs.

● **Les Échasseurs**. Écumant les rues, perchés sur leurs curieuses échasses escamotables, les guerriers masqués du clan des Échasseurs éliminent tous ceux qui ne respectent pas la loi du Dragon-Legba : « Écriture ne sera point. » Ils occupent l'un des plus majestueux bâtiments de l'ancienne cité duergar, l'Arkhédrale (4), où, dit-on, ils célèbrent d'effroyables rites. Leur combinaison intégrale de cuir clouté les rend terrifiants, et ils ne respectent que l'autorité de la matriarche d'Ivoire, leur prêtresse parée d'un voile d'ossements tressés.

● **Les Compteurs**. Ils passent leur temps à récolter, trier et répertorier tout ce qu'ils peuvent récupérer dans les ruelles de Skhâtraz, pour les revendre en échange d'épices diverses. Le clan vit recroquevillé au cœur des Mille-et-une-marches (5), et ne fait ses sorties qu'en grand nombre. Leur chef est Cereberus, un moine althusien fanatique, qui, à l'insu de tous, se transforme la nuit en ours-garou et perpétue ainsi le mythe de « l'Éventreur de Skhâtraz ».

● **Les Distilleurs et les Ingénieurs**. Les « savants fous » et autres alchimistes dérangés sont regroupés en deux clans dans les Jumeaux de pierre (6). Là, ils poursuivent leurs recherches sous les ordres des frères Sadkîn et Saddrak, deux assassins Elfes noirs. S'ils acceptent de collaborer avec les autres clans (les Distilleurs élaborent les épices, et les Ingénieurs perfectionnent des armes singulières), c'est dans l'obscur désir qu'ils s'entre-tuent. De temps à autre, ils n'hésitent pas à fournir des substances frelatées ou des matériaux défectueux en accusant tel ou tel clan pour attiser les haines.

● **Les Parias** (7). Rejetés par les autres clans, ils forment une communauté d'individus estropiés et malingres qui vit dans les bas quartiers. Sous l'égide de Deux-Faces, un Ettin schizophrène bardé de prothèses artisanales, ils commencent à former une véritable force. L'adversaire de Deux-Faces est le Grand Juge, un ancien paladin victime d'une erreur judiciaire, et qui est devenu fou dès son arrivée à Skhâtraz. Il parcourt les rues dans une armure bardée d'accessoires insolites (mis au point par les Ingénieurs, qui testent ainsi leurs inventions), obsédé par la volonté de faire régner la Loi sur cette « terre de malédiction ».

● **Les Pâles**. Ces humanoïdes difformes à l'épiderme opalescent et au langage guttural possèdent une force impressionnante et une intelligence limitée. Ils errent dans la Spirale d'acier (8), un ancien réseau pour wagonnets de mine qui traverse Skhâtraz avant de s'enfoncer dans les Entrailles (9), un dédale lugubre plongeant sur des dizaines de niveaux vers le centre de la terre. C'est là, parmi les fabuleux vestiges des Nains duergars, qu'on trouve le secret de leur naissance : les Pâles sont issus de la fécondation d'une Veuve phallogène (voir Gwô et Millord p. 84) par un humanoïde ! Les légendes racontent que les profondeurs recèlent encore bien des merveilles et des richesses amassées par les Duergars et le Dragon-Legba au cours des âges, et peut-être même, quelque part, une issue vers l'extérieur…

Christophe Debien & Patrick Bousquet
illustration : Jean-Louis Mourier ▷


1 : La Diagonale du Fou
2 : Le Haut Château
3 : Les Tisseurs célestes
4 : L'Arkhédrale
5 : Les Mille-et-une marches
6 : Les Jumeaux de pierre
7 : Les Parias
8 : La Spirale d'acier
9 : Les Entrailles
10 : Le Pic du Crâne
10
2
3
7
4
9
5

Skhâtraz



Caractéristiques AD&D2

▶ *Bateleur* : CA 2, DV 5, PV 35, TAC0 16, Att 1, Dég 3-18. Humour noir 18. Masse cloutée géante, armure de tôles, bouclier.

▶ *Kannibal Khan* : Ogre Guerrier niv. 10, Al CM, FOR 18 100 %, CA 1, PV 99, TAC0 10, Att 3/2 rd, Dég 3-30+6. Armure de tôles (CA 2), bouclier, épée « Blodfeyst » (« tronçonneuse », Dég 3-30 + For).

▶ *Tisseur céleste* : CA 10, DV 3, PV 20, TAC0 18, Att 2, Dég 1-6/1-6. Ingénierie des machines volantes 15, Tissage 17, Funambulisme 19. Griffes d'escalade, « parachute directionnel » artisanal (idem sort Feuille morte).

▶ *Ikhâr* : Guerrier niv. 9, Al CN, FOR 18 85 %, DEX 18, CA 3, PV 82, TAC0 8, Att 2, Dég 2-12+8/2-12+8. Armure de cuir (CA 7), arc « Ulyseus » (bonus Force, tire 2 flèches d'un coup), 2 « parachutes ».

▶ *Échasseur* : CA 7, DV 4, PV 28, TAC0 17, Att 2, Dég 1-6/attraper. Acrobatie 18. Armure cuir, échasses télescopique (+3 en initiative, Saut 19), arbalète, carreaux empoisonnés (JdS : Paralysant/0), attrape-homme.

▶ *La matriarche d'Ivoire* : Prêtresse niv. 13, Al CN, DEX 18, CA 3, PV 87, TAC0 7, Att 4, Dég 1-6 x4 (arts martiaux). Voile d'ossements (CA 7).

▶ *Compteur* : CA 10, DV 1, PV 7, TAC0 20, Att 1, Dég 1-3. Histoire locale 17, Mathématiques 19. Boulier.

▶ *Cereberus/ l'Éventreur* : Ours-garou, Al CM, CA 0, DV 9+3, PV 75, TAC0 11, Att 3, Dég 1-6+7/ 1-6+7/ 2-12+7, Bestiaire monstrueux p. 179.

▶ *Distilleur/Ingénieur* : CA 10, DV 2, PV 15, TAC0 20, Att 1, Dég variables. Herboristerie/Alchimie 19 ou Ingénierie 19. Poisons (Guide du Maître p. 85), épices.

▶ *Sadkîn et Saddrak* : Mages niv. 12, CA 5, PV 58, TAC0 10, Att 1, Dég 1-6x4. Toutes compétences techniques à 18. Fléaux « Morkaï » (rotatifs, dég. x4), robes de métal.

▶ *Parias* : CA 8, DV 1, PV 6, TAC0 20, Att 1, Dég 1-6. Armes de récupération.

▶ *Deux-Faces* : Ettin, CA 3, DV 10, PV 77, TAC0 10, Att 2, Dég 1-10/ 4-24. Hachoir géant (FOR 18 100 % pour l'utiliser), Dég 4-24. Bestiaire monstrueux p. 93.

▶ *Le Grand Juge* : Guerrier niv. 11, Al LM, FOR 18 74 %, CA 0, PV 108, TAC0 7, Att 3, Dég 3-13 x3. Casque, armure de tôles (CA 0), arbalète « Fyrefal » (à répétition : 3 carreaux/rd, enflammés, Dég 2d6+1, chargeur 12 carreaux).

▶ *Pâles* : CA 4, DV 4+4, PV 33, TAC0 17, Att 2, Dég 1-10/1-10, infravision.

▶ *Le Dragon-Legba* : voir ses caractéristiques p. 71. S'il est tué, il se régénère en 1d6 jours.

Ze Beast of 1995

Volume II

THEY'RE BACK ! Vous les attendiez, ils sont de retour en exclusivité pour l'Encyclopédie : les monstres entièrement illustrés par VOUS, lecteurs ! DES GAGNANTS, ENCORE DES GAGNANTS !

Hélas, en raison de, euh... coupes sombres dans le budget, nous n'avons plus de séjour à Acapulco. Par contre, il nous reste encore des tas de week-ends avec Yvette Hornette, alors soyez sympa. Vous aussi, tentez votre chance, envoyez-nous vos articles Et puis il nous reste encore plein de week-ends avec Yvette Hornette à caser et on est bien embêtés, parce qu'on a un contrat, nous, alors faites un geste, quoi...

DÉCOUVREZ les chaOmanciens immortalisés par **Thomas Carrias**, les Kookélés dénichés par **Marc Gentil**, le Bouffon noir révélé par **Mathieu Sapin** ou les Veuves phallogènes exhibées par **Hugues Besson** ! ET RICANEZ en les lâchant sur vos aventuriers dans le Grand Écran « Les chroniques du ChaOs » (page 62) !

Et puis on a encore des milliers de tête-à-tête avec Yvette Hornette à vous faire partager, alors soyez pas chiens, gagnez ! Sinon, on va être obligés d'y aller nous-mêmes... Déjà qu'on n'a pas fini de laver les voitures du rédac chef, de nettoyer ses écuries, de faire les carreaux du château...

« Très cher Gwô, pendant mes vacances, je te confie le délicat entretien de l'Encyclopédie. Pour simplifier ta tâche voici une petite liste des choses à faire : après ton ode quotidienne à ma glorieuse personne, n'oublie pas de : 1) Flatter les chaOmanciens, 2) Nourrir les Kookélés (les pistaches sont à la cave, à côté des packs de Gwônenbourg), 3) Sortir le Bouffon noir, 4) Nettoyer la Veuve phallogène. »

« Par les Ailes du Grand Claploto Farci ! Scrittcch... Scritcch... Voilà ce que j'en fais de tes recommandations. Quand le Millord n'est pas là, les Gwô rient et dansent ! Allons jeter un œil du côté de la cave, on verra les corvées après ! LaLAlalaLioo... Hips... BEUARPSS !... Boon, c'est pas tout, ça, mais par quoi ch'commence... Ah oui, faut aller nettoyer les chaOmanciens... hips ! »

Où les chaOmanciens engendrent l'Apocalypse

« Dans les Tables du ChaOs, il est dit que les ténèbres viendront maintes fois défier la lumière. Et chacune de ces fois sera une nouvelle épreuve pour le monde, car le Mal recrute ses anges déchus parmi les plus puissants des mortels. Tels seront les chaOmanciens : archimages ou prêtres légendaires, ils souilleront leur âme et deviendront morts-vivants. Apôtres du désordre, chanceliers des miasmes, ils seront l'œil et le bras du dieu obscur qu'ils auront choisi de servir, pour des siècles et des siècles. »

Extrait de la Troisième Chronique du ChaOs, par Kwalish le maginventeur.

Un chaOmancien est un jeteur de sort de niveau 10 ou plus qui, après avoir été corrompu par une puissance ténébreuse (dieu ou démon), devient un serviteur mort-vivant investi des pouvoirs du ChaOs. Le processus exact de transformation est inconnu. On sait seulement qu'il implique une exposition prolongée à la pluie du ChaOs et d'atroces mutations physiques, que le chaOmancien dissimule sous un ample suaire. Quiconque contemple leur véritable apparence subit l'effet d'un sort de Peur. Lorsqu'un chaOmancien est envoyé pour régner sur un domaine, sa seule présence suffit à perturber la région : sécheresse, maladies, famines, discordes, etc., se répandent alors de manière effroyable. En combat, un chaOmancien provoque la putréfaction des chairs par simple contact palmaire (Dégâts 2d8 ; JdS contre le poison ou décès en 1d4 jours si un Soin des maladies ou une Guérison n'est pas appliqué). De plus, quiconque croise son regard incandescent s'expose à l'Œil du ChaOs (idem sort de ChaOs, utilisable 3/j). Malgré ses pouvoirs, le chaOmancien reste l'esclave d'une puissance divine, cette dernière peut voir par ses yeux et lui communiquer des ordres télépathiquement ; par contre, le chaOmancien doit parler à voix haute pour s'adresser à elle.

« Maître Millord, je vous en prie, si vous m'entendez, de grâce revenez ! Ces chaOmanciens sont pires que vous. Et que j'm'essuie pas en sortant du bain, et que j'répands une sale odeur partout, et que j'parle à voix haute après 22 heures, et que j'te refile des pustules... Qwwooa ! Des pustules ! AAAAAAAHHHHH ! »

Où les Kookélés nuisent gravement à la santé

Rarement une race aura suscité tant de recherches et déchaîné tant de passions scientifiques. En effet, on ne trouve pas moins de vingt définitions et descriptions de ces redoutables guerriers. Ainsi, par exemple, on trouve dans *le Petit Cerbère* : Kookélés, n. m., de Ookilé-le « guerrier », et Yooki « plante tropicale » ; Ookilé-le Yooki est devenu Yookélé puis Kookélé, que l'on peut traduire par « le guerrier qui rêve » : redoutables cannibales imbibés de drogues vivant en tribu au cœur des jungles impénétrables. Alors que dans le *La Brousse illustrée* on trouve : Kookélés, n. m., de YooKoo, sorte de tam-tam, et de Lélé « le combattant », Yookoolélé a donné Koolélé puis Kookélé, que l'on peut traduire par « le combattant qui fredonne » : guerriers primitifs qui chantent dans les villes reculées.

Mais grâce à l'Encyclopédie, la vérité va pouvoir triompher : les Kookélés sont effectivement originaires des grandes forêts tropicales où ils usent et abusent du kraâl, une puissante drogue qui les transforme en berserkers assoiffés de chair fraîche (Att 2, Dégâts 1-10 (défenses)/3-18 (arme), dégâts x2 pendant 1d10 rounds). Dans la jungle, ils sont sous la domination des loas : de terribles chamans capables de Communiquer

Un chaomancien, par Thomas Carrias



avec les morts (idem sort 1/j) et de faire revivre les défunts sous forme de zombis (Animation des morts 1/j). Les loas vénèrent le mystérieux Dragon-Legba, un puissant esprit sulfureux issu du Pays noir (1). Parfois, quelques-uns de ces musculeux guerriers à peau sombre errent dans les villages aux abords des forêts. Là, ils passent leur temps à chanter en fumant le skool, une drogue hallucinogène qui les plonge dans un état d'hébétude (idem Débilité mentale), parfois troublé par les manifestations d'esprits malins venant s'exprimer par leur bouche. Un bon Kookélé ne part jamais de chez lui sans une solide provision de skool, de kraâl et son fidèle kasskhrân (marteau ou hache gigantesque, Dégâts 3d6).

« Keuf. Keuf. C'est gentil à vous de m'offrir un coup de calumet. Keuf. Keuf... Dites... euh... Grand Kooli, vot'truc, là, la smool, ça m'fait rien... Mais aaalooors, r-i-e-n du tout... Par contre, qu'est-ce qu'y a comme moukrènes d'un seul coup. Ça pullule, ici... Bon, ben moi, je m'rentre à dos de schlourfi volant... »

Où le Bouffon noir te fait mourir de rire

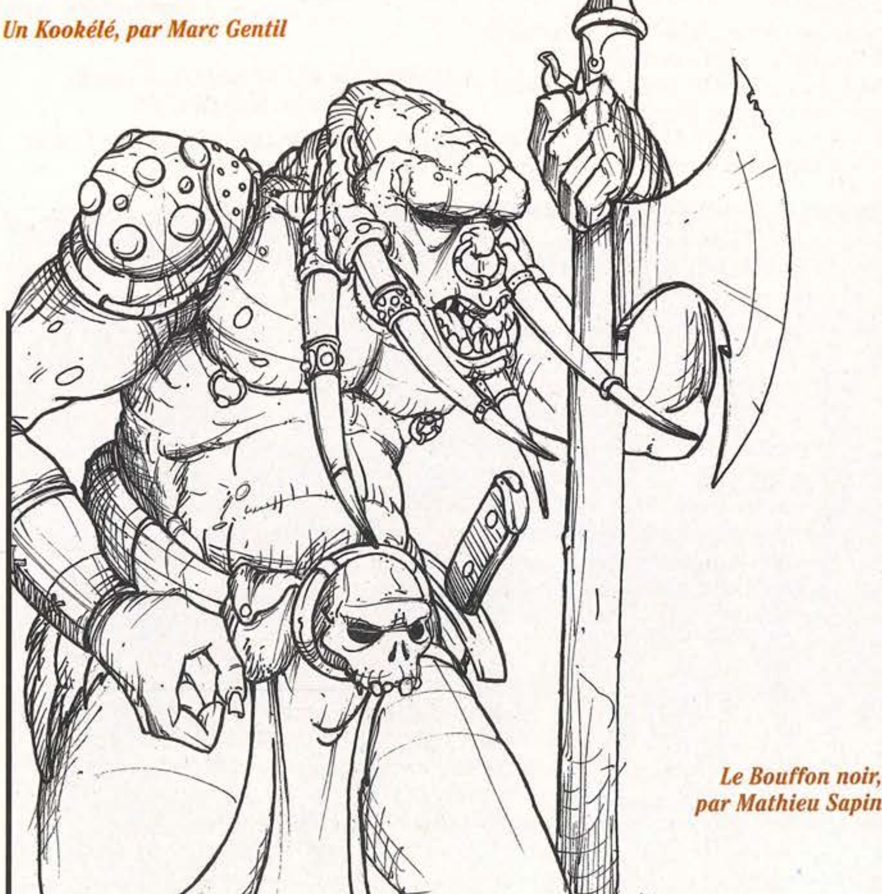
« Quel est l'animal pervers, qui tantôt gros et vert, devient petit et laid, et glapit comme un goret ? C'était le roi des trolls, qui ne m'trouvait pas drôle, et qu'j'ai rapetissé... avant que d'l'écraser ! » Cette affreuse rengaine, qui fait trembler les ducs et rire jaune les rois, est l'œuvre du plus dangereux humoriste de Paorn (2) : le Bouffon noir. Tueur esthète, farceur meurtrier, le Bouffon est un vampire à l'esprit dérangé autant que dérangeant. Issu d'ancêtres hobbits et nains, il possède le raffinement des uns et le génie inventif des autres. Ses exploits morbides sont tristement célèbres de par le monde : ainsi, lorsque le roi Kraspeck le traita de « nabot vorace », il vampirisa son jeune fils qui s'empressa lui-même de transmettre son mal à toutes les nourrices de la cour, pressées d'offrir leur gorge à l'avide bambin. Une autre fois, il se vengea de la prétentieuse comtesse des Elfes en lui offrant un filtre de Radieuse Beauté... qui décupla son bronzage au point de lui carboniser les os. Cet esprit retors et affamé de puissance a également produit : les Loges de la Vertu (des « chambres à lavage de cerveau » qui transforment les individus en disciples fanatiques), la Langue de Belle-Mort (une sarbacane projetant des aiguilles mortelles à poison hilarant), le Brûle Pourpoing (un parfum aux composants hautement inflammables), et surtout le terrible Bilbo-Crève, un jeu macabre dont la seule description suffit, parait-il, à donner d'effroyables cauchemars !

Le Bouffon noir a les caractéristiques d'un vampire, les sorts d'un mage (niveau 9) et les pouvoirs suivants : Moquerie (2/j), L'irrésistible rire de Tasha (2/j), Or des fous (2/j) et Toucher vampirique (2/j).

« Pffff... C'est fou ce que les gens sont médisants : il est drôlement sympathique, mon copain le Bouffon. Il m'a même offert une musicassette-surprise. Voyons si ça arrache... Clic : NOOOIR c'est NOOOIRRR, il n'y a plus d'espOAAARR... BRAOOM! »

Où il y a d'la phallogène, y pas d'plaisir !

« ... J'aurais dû me méfier ! Kharon Stone, la naine volcanique, au cœur de cette fichue nécropole, ça sentait le troll à plein nez. Mais elle était là, devant moi, murmurant une douce mélodie en prenant des poses lascives ! C'était impossible et pourtant, je me suis jeté sur elle en arrachant mon armure. C'est ça qui n'a pas dû lui plaire. J'effleurai à peine ses lèvres qu'elle s'est transformée en une espèce de limace géante qui me bavait dessus tout en m'enroulant d'une toile immonde. Et voilà, ça fait une semaine que je moisis dans ce cocon en attendant de me faire bouffer. Alors, aventurier, si tu veux survivre, répète après moi : lorsque nécropole je dois traverser, femmes nues je dois ignorer ! » ▷



Un Kookélé, par Marc Gentil



Le Bouffon noir, par Mathieu Sapin

Devenez reporter transuniversel

Contrairement à ce que nos deux rédacteurs voudraient vous faire croire, ils sont loin d'être débordés (mmm... la statue n'est pas mal... mais le Michel-Ange un peu plus à droite, peut-être). Néanmoins, certaines tâches, disons... administratives, les retiennent encore (non ! je vous ai déjà dit de remonter ce piano à queue au troisième étage). C'est donc moi qui rappelle aux nouveaux lecteurs que l'Encyclopédie est un concours permanent ouvert à tous. A chaque numéro, vous disposez de 2000 caractères maximum (signes de ponctuation et espaces entre les mots compris) pour décrire une créature, un objet, un véhicule, un piège, etc. Leurs caractéristiques doivent être données pour les jeux que nous vous indiquons à l'avance. Le style d'écriture peut être très simple ou enrobé à votre sauce : c'est l'idée qui, avant tout, doit être originale. Dans chaque Casus Belli, les meilleurs sont publiés. En outre, ils reçoivent un diplôme officiel de Reporter transuniversel illustré par Thierry Ségur, et gagnent un abonnement gratuit d'un an à Casus Belli (les abonnés choisissent : des numéros hors série ou une prolongation de leur abonnement).

Signé : Sire Guydier de Diserix,
haut rédacteur en maistre et duc de Belli

Un peu de nerf, valet Pat ! Ma chaise à porteur semble faire du surplace. Et vous, bouffon Chris, lâchez cet éventail et annoncez donc les prochains thèmes.
Thème du G&M 90 **: Que la Force soit avec vous ! Décrivez de nouveaux pouvoirs, objets, races, compétences, personnages ou lieux liés à la Force, pour Star Wars.**
Thème du G&M 91 **: Spécial 30 millions d'amis ! N'abandonnez plus vos familiers au bord de la route : envoyez-nous vos chats noirs, dragonnets, droïds majordomes, diablotins cybernétiques, bêtes à plumes et femmes à poi... (heu, non pas ça), pour tous jeux de rôle !**
Envoyez vos textes à : Gwô & Millord, Casus Belli, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. *Attention* : pour des raisons de bouclage, vos envois doivent nous parvenir avant le 31 octobre pour le numéro 90 et avant fin décembre pour le numéro 91.



Une Veuve phallogène, par Hugues Besson

Dernier message télépathique de notre regretté mi-Khaël (c'est un demi-nain !) Douklas, reporter transuniversel.

Immondes créatures vermiformes aux chairs flasques et maladives, les Veuves phallogènes sont constituées de deux parties : une extrémité supérieure évoquant la caricature d'une matrone écœurante et une extrémité inférieure ressemblant à une chenille, le tout surmonté d'une gueule terrifiante. Elles vivent en solitaire dans les sous-sols des villes et des nécropoles. Elles attirent leurs victimes par un chant hypnotique (Charme personne 3/j) et leur pouvoir de revêtir l'apparence d'une créature du sexe opposée (ESP et Métamorphose, à volonté). En combat, la Veuve paralyse son adversaire avec un jet de bave gluante (JdS ou immobilisé pendant 2-8 rounds,) avant de l'empaler sur son dard caudal (1d20 PdV + poison type E) ou le déchiqueter de ses six appendices thoraciques (6d4 PdV). Parfois, elle file un cocon quasi indestructible pour conserver une proie vivante dans un but de reproduction.

« Gwô, Gwôôô, je suis de retour ! AAAAHHH ! Mais quelle est cette chose immonde au milieu du salon ?
— F'est moi maître, ve fuis couinfé dedans, v'ai bevoin d'aide !
— Je suis tiède ? Allons, cesse de faire l'enfant et sors de ta cachette ! Mais où es-tu donc ?
— Defans fous, nom d'un plouknig glabiotant, fortez-moi de là, ve suis ridicule !
— Comment ça, je brûle ? Ah ça y est ! J'ai compris ! C'est une surprise ! Allez, je cherche... OOOhhh, tu m'as gâté mon bon Gwô : une superbe créature dénudée pour moi tout seul... Je vous salue gente dame, vous permettez que je vous appelle gente dame ?
— Nooon ! Nooon ! Attention maître, elle fa fous embroffer...
— M'embrasser ? Mais j'y compte bien, mon bon Gwô, j'y compte bien, n'est-ce pas tendre damoiselGGRRROOOAAARRR...

Christophe Debien
et Patrick Bousquet

(1) Province de l'Althusia (voir monde de Paorn) décrite dans CB n° 78.

(2) Monde décrit dans les numéros 74 à 81 de Casus.

Caractéristiques pour AD&D2

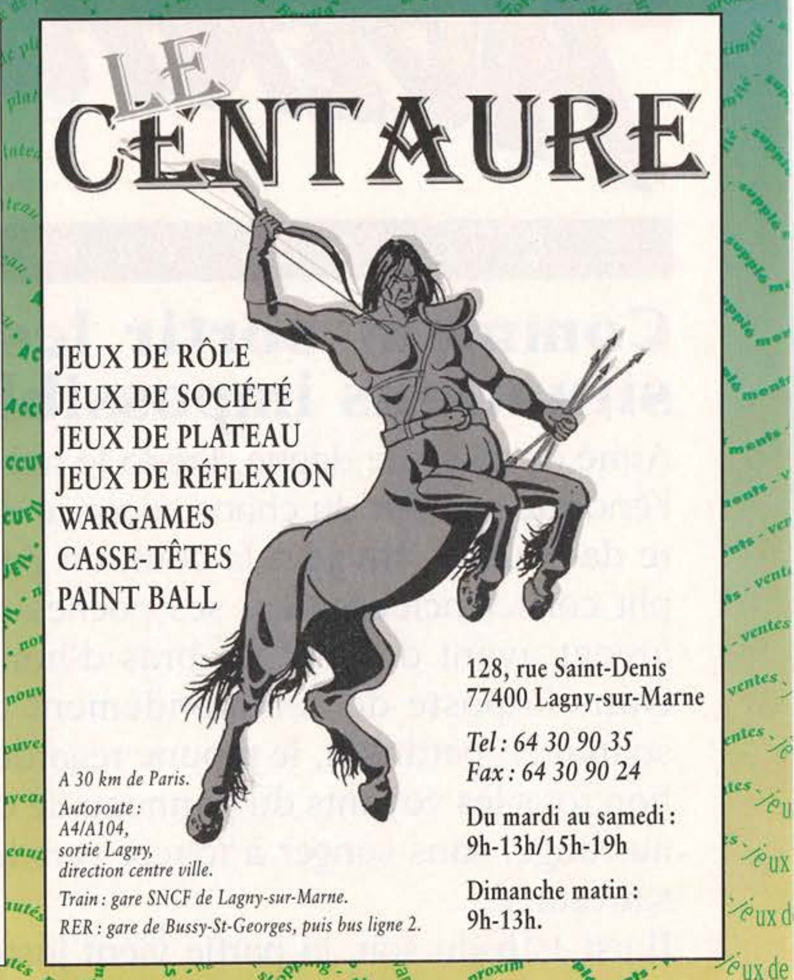
	ChaOmancien	Kookélé	Bouffon noir	Veuve phallogène
CLIMAT/TERRAIN :	Tout	Chaud	Paorn	Cavernes
FRÉQUENCE :	Très rare	Rare	Rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire	Tribale	Solitaire	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Tout	Tout	Nuit	Tout
RÉGIME :	Aucun	Carnivore	Spécial	Carnivore
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)	Moyenne (8-10)	Supra géniale (20)	Faible (5-7)
TRÉSOR :	A	D	F	B, Qx5, X
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais	Chaotique (M ou N)	Chaotique mauvais	Neutre mauvais
NOMBRE PRÉSENT :	1	1-20	Unique	1
CLASSE D'ARMURE :	3	5	-1	2, Abdomen 6
DÉPLACEMENT :	8	12	18	6
DÉS DE VIE :	10+	4+4	9+3 (69PV)	8+20
TAC0 :	8	13	12	6
ATTAQUES :	1	1	1	2
DÉGÂTS/ATTAQUE :	2-16	1-10 ou 3-18	5-10	1-20/6-24
ATTAQUE SPÉCIALE :	Pourrissement, sorts	Berserker	Drain, sorts	Charme, poison
DÉFENSE SPÉCIALE :	Sorts	Loas : sorts	Armes +1, sorts	Métamorphose
RÉSISTANCE MAGIE :	35 %	Néant	Spécial	Néant
TAILLE :	M	M	M	G
MORAL :	Sans peur (20)	Élite (14)	Sans peur (20)	Élite (14)
VALEUR PX :	9 000	800	15 000	4 200



Spécialiste
de la réplique d'armes anciennes

14, rue des Écoles
75005 Paris
Tél. : (1) 43 54 33 46





JEUX DE RÔLE
JEUX DE SOCIÉTÉ
JEUX DE PLATEAU
JEUX DE RÉFLEXION
WARGAMES
CASSE-TÊTES
PAINT BALL

128, rue Saint-Denis
77400 Lagny-sur-Marne

Tel : 64 30 90 35
Fax : 64 30 90 24

Du mardi au samedi :
9h-13h/15h-19h

Dimanche matin :
9h-13h.

A 30 km de Paris.

Autoroute : A4/A104, sortie Lagny, direction centre ville.

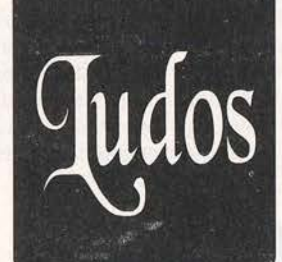
Train : gare SNCF de Lagny-sur-Marne.

RER : gare de Bussy-St-Georges, puis bus ligne 2.



Réservez-le en téléphonant à
Isabelle Blanchard *au*
16 (1) 46. 48. 49. 71.

Jeux de société, Jeux de rôles,
Jeux de réflexion,
Dés, Cartes,
Figurines et Accessoires



NAMUR : Rue Lelièvre, 24,
Tél./Fax : 081.225658.
LIÈGE : Rue Saint Gilles, 170,
Tél./Fax : 041.211765.
MONS : Rue Notre Dame, 47,
Tél./Fax : 065.843774.
CINEY : Zoning de Biron, 3,
Tél. : 083.216480.



L'école du jeu de rôle

Comment sortir les PJ des situations impossibles

Armé de sa seule dague, Fredo le hobbit se jette sur l'énorme guerrier du chaos engoncé dans son armure de plates... Invité à la cour, un personnage remplit consciencieusement ses poches de couverts en argent avant de faire un bras d'honneur au roi... Dans le poste de commandement d'un vaisseau spatial en perdition, le groupe regarde avec fascination tous les voyants du panneau de contrôle passer au rouge, sans songer à foncer vers les capsules de sauvetage...
Il est 10 h du soir, la partie vient juste de commencer. Et vous, cher MJ, que faites-vous ?


Les joueurs, novices ou autres, ont souvent le chic pour fourrer leurs personnages dans des situations impossibles. Après quoi, ils regardent le meneur de jeu avec de grands yeux candides, et attendent qu'il les sorte du pétrin. Qu'est-ce qu'une « situation impossible » ? Grosso modo, cette définition s'applique à toute situation qui entraîne à court terme l'extermination du groupe des PJ ou, au moins, un très sérieux déraillement par rapport au scénario prévu.
Ce genre de problème se pose souvent avec les novices, essentiellement parce que les joueurs n'ont pas encore bien compris les limites de leurs personnages, et parce que les meneurs de jeu débutants ne sont pas encore habitués à improviser pour les sortir des ennuis. Voici quelques conseils pour sortir de ce mauvais pas.

Un peu de prévention

La plupart du temps, il est possible d'éviter que les joueurs n'engagent leurs personnages dans une voie sans issue. Il suffit d'écouter très attentivement ce qu'ils disent, et de les influencer *subtilement* au moment où ils prennent une décision.

- **Faites faire des jets d'Idée** (ou d'intelligence, de Sens commun...). Certains jeux ont déjà prévu des moyens pour que vous puissiez dire tout de go à un joueur que son personnage fait une bêtise.
- **Ayez recours à un souffleur**. Glissez-leur à l'oreille, si possible par le biais d'un personnage-non-joueur, qu'ils devraient choisir un autre plan. (« Vous savez, Torqual le Noir a la réputation d'être un magicien très puissant et dépourvu d'humour. A mon avis, aller frapper à la porte de son château en hurlant "sors de là, vermine!" n'est pas une bonne idée. A votre place, j'essayerai d'y entrer discrètement... »)
- **Récapitulez**. Si vous n'avez pas de PNJ sous la main, contentez-vous de récapituler à voix haute les actions des uns et des autres. Cela suffit souvent à faire réaliser aux joueurs qu'ils vont faire une bêtise. (« Donc, à bord de votre barge-éboueur armée d'un canon-laser léger, vous faites volte-face et vous chargez le croiseur impérial, qui est cinq cents fois plus gros que vous, c'est bien ça ? » Et les joueurs, en chœur, « NON ! »)
- **Jouez la montre**. Si leur décision n'entraîne pas une catastrophe instantanée, vous pouvez disposer quelques obstacles ou informations supplémentaires sur leur chemin, histoire de les amener à changer d'avis. (« Après plusieurs jours de marche épuisante, vous arrivez au dernier village avant la forteresse de Torqual le Noir. L'aubergiste vous accueille gentiment et vous raconte toutes sortes d'anecdotes horribles sur le magicien. Entre autres, il paraît qu'il change les importuns en bananes. Voulez-vous toujours essayer d'entrer par la grande porte ? »)
- **Exprimez-vous clairement**. Souvent, les décisions qui vous semblent aberrantes sont prises en toute bonne foi par des joueurs qui n'ont pas compris ce que vous essayez de leur dire. Alors faites des descriptions précises, sans avoir peur de vous répéter ; ne dites pas « il y a des zombies » si vous pouvez dire « une horde de zombies », ni « un gros monstre » s'il s'agit d'une bestiole de huit mètres de long. Lorsqu'un joueur vous pose une question, ne l'ignorez pas et ne différez pas votre réponse jusqu'à ce qu'il soit trop tard. Si par hasard vous vous retrouvez en face d'un groupe de joueurs mécontents parce que vous vous êtes mal expliqué, reconnaissez votre erreur de bonne grâce et recommencez la scène.

Trichez !

Passant outre tous vos garde-fous, le groupe des PJ a réussi à se fourrer dans les ennuis. Dans ce cas, un seul conseil : trichez ! Quand on est meneur de jeu, on peut toujours prendre quelques libertés avec les règles et le scénario, à deux conditions : que cela soit pour le bien des personnages ou pour le bien de l'histoire.
La triche fait partie des petits privilèges des MJ ; en revanche, les joueurs doivent toujours, est-il besoin de le rappeler, se montrer scrupuleusement honnêtes !

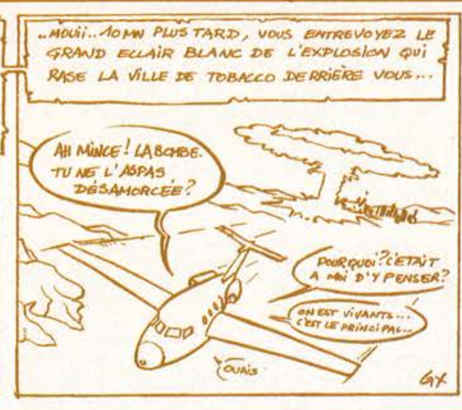
Tricher avec les règles

C'est souvent la meilleure chose à faire pour sauver un personnage malchanceux. Les dés font parfois des caprices et sont totalement injustes... Dans ces moments-là, il faut se rappeler que les dés n'ont, au fond, aucune importance, ce ne sont qu'un accessoire, qui peut être utile, mais qui ne doit pas prendre le pas sur le reste. (Sauf dans le cas précis où le joueur, ayant estimé ses chances de succès – qui sont minimes –, tente tout de même une action héroïque. Ça passe ou ça casse... Et si ça casse, ça casse !) Ce qui compte, c'est l'histoire.
Prenons l'exemple d'une bataille spatiale. Dans le scénario, elle est parfaitement équilibrée... mais les joueurs n'ont pas de chance. Le vaisseau ennemi touche à tous les coups celui des PJ, et ces derniers n'ont pas enregistré un seul succès jusqu'ici. A ce rythme, ils seront tous désintégrés dans un ou deux rounds... et la partie s'arrêtera là, faute de combattants. Bon ! A partir du round suivant, ignorez les résultats des tirs des PNJ. Continuez à lancer les dés, regardez les résultats avec intérêt, exclamez-vous « raté ! », pestez contre votre malchance et continuez ainsi jusqu'à ce que les PJ détruisent leur agresseur ou s'échappent.
Quelques recettes :

- Lancez toujours les dés derrière un écran. Si vous n'en avez pas, bricolez quelque chose avec une chemise en carton, une BD ouverte... L'essentiel est que les joueurs ne voient pas ce qui se passe dans votre arrière-cuisine.
- Ayez toujours sous les yeux une feuille de papier où vous avez noté le nombre actuel de points de vie de chaque membre du groupe. Ça vous servira à ajuster les dommages que vous leur infligez (« Bon. Manu, le garde n° 3 fait... [vous lancez les dés et vous faites 18. Un coup d'œil à votre fiche vous apprend que le personnage concerné n'a plus que 9 points de vie]... 8 points de dommages à ton perso, qui perd connaissance. »). Notez qu'« ajuster » ne veut pas dire « diminuer systématiquement de manière à ce qu'ils s'en sortent comme des fleurs à chaque







fois ». Du point de vue dramatique, un personnage inconscient et grièvement blessé, qu'il faut évacuer du champ de bataille, est infiniment préférable à un cadavre… et pose infiniment plus de problème aux autres joueurs.

- Un truc très pratique lorsqu'un personnage est sur le point de s'attirer de gros ennuis est de demander à son joueur de « lancer un dé », sans lui dire pourquoi, et surtout sans lui indiquer combien il doit faire. A moins qu'il n'obtienne un résultat vraiment calamiteux, vous n'avez plus qu'à hocher la tête et à lui annoncer que son personnage s'en sort in extremis. (Si en plus vous pouvez avoir l'air de regretter qu'il n'ait pas été tué, c'est parfait !)

Et si le résultat du dé est si mauvais que tout sauvetage apparaîtrait comme un cas de favoritisme flagrant ? Eh bien, vous n'avez qu'à laisser le personnage subir *partiellement* les conséquences de la catastrophe, avant de redemander au joueur de lancer les dés. (« Manu et Bertrand, vos personnages vacillent au bord du gouffre. En dessous de vous, un dénivelé de cinq cents mètres, puis une zone de rochers pointus. Lancez un dé chacun ? Manu ? 15 ? OK, tu arrives à te stabiliser en te plaquant contre la paroi. Bertrand ? 99 ? Ah ! Tu glisses, tu tombes… et tu te raccroches, vingt mètres plus bas, à une minuscule racine qui a l'air très fragile. Lance un autre dé ? 22 ? Bon, elle résiste. » Bien sûr, au passage, vous pouvez faire perdre quelques points de vie mais ce n'est pas indispensable.)

- Certains jeux ont des règles qui servent uniquement à sauver la mise aux PJ que les dés viennent de condamner à mort. C'est le cas du système des « points de destin » de *Warhammer* (un personnage qui vient d'être « tué » peut dépenser un point de destin : il se retrouve alors dans le coma, avec une vilaine blessure, mais vivant). Si l'idée vous plaît, vous pouvez toujours l'ajouter aux règles de votre jeu de rôle favori… à condition d'être très prudent dans l'attribution des points de destin. Si vous en donnez trop, les aventures deviendront beaucoup trop faciles…

Important : l'utilisation de ces recettes doit être parfaitement invisible. Si les joueurs s'aperçoivent que vous trichez en leur faveur, l'ambiance va en pâtir…

Tricher avec le scénario

Il est tout à fait possible qu'une petite manipulation de dés ne suffise pas. Vous risquez de devoir compléter le scénario en pleine action, ou de devoir intervertir des scènes, d'en supprimer, d'en rajouter… Dans ce cas, n'oubliez jamais une chose : vous êtes en train de raconter une histoire. Faites en sorte que les péripéties s'enchaînent de manière relativement crédible. Avant de jouer, lisez attentivement votre scénario, et prenez quelques minutes pour réfléchir aux motivations et réactions des PNJ, envisagez quelques cas de figure non prévus dans l'histoire et potentiellement catastrophiques pour le groupe… bref, préparez-vous à improviser.

Exemple : Les PJ ont décidé de foncer tête la première dans l'antre du grand méchant de l'histoire. Ils ne sont pas armés, n'ont pas la moindre idée de ce qu'ils affrontent. En face, vous avez plusieurs pages de monstres griffus et un sorcier, qui, c'est dit dans le scénario, va invoquer une horreur indicible au moment où les PJ débarquent chez lui. Par ailleurs, il est précisé que le sorcier mène, entre deux atrocités, une vie de bon bourgeois… Bien sûr, vous pouvez massacrer les personnages en toute bonne conscience, mais il est préférable de retarder la confrontation violente. Donc, les PJ sonnent à la porte du sorcier, qui leur ouvre, leur offre une tasse de thé et leur raconte un tas de gros mensonges, tout en se montrant aussi courtois que possible. Dès que les PJ sont partis, il se précipite à la cave et commence à aiguiser son couteau de cérémonie… Les personnages ont donc une chance de plus de mener l'enquête, d'identifier leur adversaire, de se préparer et de revenir… et là, vous pourrez utiliser les monstres et la scène de l'invocation.

Là encore, il est vital que les joueurs ne se doutent pas de ce que vous êtes en train de faire. Vos bidouillages doivent être invisibles. Mais si vous n'avez pas d'autre solution, improvisez quelque chose pour vous couvrir. Après tout, les personnages ne connaissent jamais les tenants et les aboutissants exacts de l'histoire qu'ils sont en train de vivre…

Ainsi, si vous supprimez d'autorité 50 % des effectifs des orques qu'ils doivent combattre pour arriver à la citadelle de Torqual le Noir avant même qu'ils ne les rencontrent, personne ne s'apercevra de rien. Oui mais, s'ils sont en plein combat ? Évidemment, si la moitié des orques se volatilisent sans explication, les joueurs risquent de se douter de quelque chose. Sauf si un mystérieux cavalier noir apparaît à l'arrière du champ de bataille, juste hors de portée des flèches, et qu'une partie des orques décrochent pour le rejoindre. Là, vous êtes couvert. Les PJ vont sans doute spéculer à perdre haleine sur l'identité du cavalier noir, ce qui vous laisse le temps de remettre vos notes à jour. Notez que vous n'avez absolument pas besoin de le faire réapparaître. La vie est pleine de petits mystères non résolus, et celle des PJ ne devrait pas faire exception.

Tricher avec le destin

Reste une méthode dérivée des deux précédentes, qui consiste à sauver discrètement la peau des PJ… tout en leur faisant regretter amèrement de n'être pas morts. Blessez-les, mutilez-les, faites-leur perdre matériel et possessions, tuez les PNJ auxquels ils se sont attachés. Bref, faites-leur en baver !

▷











Glossaire

Abréviations: Il existe certains standards, reprenant en général les trois premières lettres du nom: TAI (Taille), FOR (Force), SAG (Sagesse), DEX (Dextérité), INT (Intelligence), VOL (Volonté), CON (Constitution), etc.

AD&D: Advanced Dungeons & Dragons (Règles avancées de Donjons & Dragons, le JdR médiéval-fantastique le plus joué au monde).

Background: Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.

Campagne: terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

D6, d10, d100: Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un D6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie: lancer deux dés normaux, et additionnez les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste en deux lancers de dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).

Écran: Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance face aux joueurs et un résumé des règles du côté du meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.

Feuille de personnage: Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont parfois donnés dans nos Épreuves du feu).

GN: Grandeur-nature.

Grandeur-nature: Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se déguisent et jouent «en situation» des aventures).

Grosbill (n. m. et adj.): joueur dont les personnages accumulent du pouvoir et des objets magiques, à la limite du respect des règles, dans le but: a) d'être plus puissant pour être le plus puissant; b) de pulvériser le scénario plutôt que de le résoudre.Terme consacré par Casus Belli d'après le surnom d'un joueur réel.

Grosbillisme: Façon de jouer du joueur grosbill.

Jeu d'Histoire: Wargame historique qui se joue avec des figurines.

JdR: Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils vivent en interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.

JdS: Jet de sauvegarde (terme AD&D).

JpC: Jeu par correspondance. Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie.

Killer: Jeu grandeur nature ou jeu de l'assassin (sorte de chasse à l'homme où les participants doivent mutuellement s'éliminer. Il ne contient pas d'éléments de jeu de rôle).

MJ: Meneur de jeu, celui qui dirige la partie de jeu de rôle.

Murder-party: Soirée meurtre (soirée grandeur nature à thème où un meurtre fictif est commis, et que les autres participants doivent élucider).

Niveau: Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller suivant les jeux jusque 20, 30 ou 50...).

PJ: Personnages Joueurs (les personnages que sont incarnés par les joueurs).

PNJ: Personnages Non Joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).

Rôliste: Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.

Roleplay: Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préféra parfois le terme jeu d'acteur.

Scénario: Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.

Scénario linéaire: Scénario dans lequel chaque situation entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert.

Scénario ouvert: Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scénario linéaire.

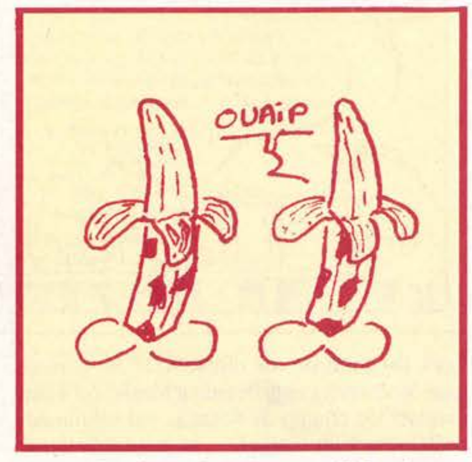
Semi-réel: Autre terme désignant les grandeur-natures.

Supplément: Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.

Wargame: Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.

x/j: x fois par jour. Indique généralement la fréquence d'utilisation d'un sort, d'un pouvoir.





Difficile de sortir certains personnages de situations impossibles !

Cette solution, un peu extrême, est à utiliser avec beaucoup de parcimonie sur les groupes de débutants, de peur de les dégoûter à jamais du jeu de rôle. Elle a toutefois deux usages précieux pour les MJ débutants:

- Elle permet de montrer aux personnages qu'ils ne sont pas les individus les plus puissants de l'univers, et qu'ils ne peuvent pas tout se permettre. «D'un geste, le guerrier du chaos se débarrasse de Fredo, qui fait un vol plané de cinquante mètres avant de s'écraser contre la paroi rocheuse.» Logiquement, le pauvre hobbit devrait être mort, mais vous pouvez préférer dire quelque chose du genre «il respire encore, mais à peine. Après un bref examen, vous réalisez qu'il a une douzaine de fractures, et sans doute une hémorragie interne». Il lui reste un point de vie, et il sera sans doute plus prudent la prochaine fois.
- Elle permet de calmer les personnages qui ont décidé une fois pour toutes qu'ils étaient les individus les plus puissants de l'univers et qui se comportent en conséquence. («Vous crachez sur le roi? Vraiment? Alors, tous les gardes vous sautent dessus!» Jouez le combat. Si les PJ liquident les premiers gardes, envoyez-en d'autres, puis d'autres, jusqu'à ce qu'ils succombent sous le nombre. Si ça ne suffit pas, appelez quelques chevaliers et sorciers en renfort. Tôt ou tard, les PJ finiront inconscients, désarmés, dépouillés de leurs objets magiques et jetés dans une oubliette. Selon les besoins de votre scénario, vous pouvez les laisser mariner pendant quelques mois, ou les obliger à partir en mission «pour se racheter»). Notez que, dans ce cas, vous ne trichez plus en faveur des joueurs, mais pour défendre votre univers contre les excès de leurs personnages... ce qui, au fond, revient très exactement au même.

Certains jeux ont des mécanismes qui servent uniquement à infliger ce genre de supplice aux personnages. Témoin, par exemple, les règles de santé mentale de *L'appel de Cthulhu*. Quand, face à un monstre indicible, un personnage rate ce fameux jet de dé, généralement il s'enfuit, et par là même sauve sa vie. Mais son état ne vaut guère mieux ensuite (phobie, atonie, démence...). Finalement, les règles de santé mentale n'ont que deux raisons d'être:

— dans des circonstances extrêmes, sauver la peau d'un PJ: il «craque» et passe momentanément sous votre contrôle, ce qui vous laisse le loisir de le sortir des ennuis;

— et surtout simuler la lente dégradation de l'état psychologique du personnage, en lui infligeant toutes sortes de problèmes mentaux plus ou moins handicapants, jusqu'à ce qu'il soit obligé de prendre une retraite momentanée ou définitive.

Dernier conseil

Quoi que vous fassiez, surtout, ne vous faites pas prendre! Il n'y a rien de pire qu'un groupe persuadé qu'il peut tout se permettre, parce que vous le sortirez toujours du pétrin. En fait, si vous vous retrouvez un jour avec un groupe qui se croit invulnérable parce que vous l'avez gardé dans du coton jusque-là, c'est que vous avez exagéré et qu'ils se sont rendus compte que vous les protégiez. Dans ce cas, le remède est simple: arrêter de les aider. Au bout d'une ou deux parties, ils auront appris à la dure les joies de l'impartialité, et vous pourrez de nouveau, en toute bonne conscience, recommencer à tricher en leur faveur...

Tristan Lhomme

illustration: Didier Guiserix et Olivier Bédué

Sujets abordés dans les précédents numéros

- Comment choisir son premier jeu de rôle (n° 78)
- Comment lire une règle de jeu de rôle (n° 79)
- L'auberge de la peur, une mini aventure (n° 80)
- Comment impliquer les personnages (n° 81)
- Comment improviser (n° 82)
- Construire son rôle (n° 83).
- Interpréter son rôle: jusqu'où aller trop loin (n° 84).
- Gérer les combats (n° 85).
- Maîtrisez le temps (n° 86).
- Jouer en campagne (première partie) (n° 87).
- Jouer en campagne (seconde partie) (n° 88).

Vous n'êtes pas tout seuls!

- Dans les clubs des Cercles d'initiation Casus Belli, des gens compétents et attentifs vous aident à faire vos premiers pas.

Pour savoir s'il y en a un près de chez vous, consultez la rubrique Clubs.



CONSPIRATIONS

Un jeu de rôles de Jonathan Tweet



sous licence Atlas Games

FICHE-JEU

Murder-party

Soirée de meurtre



Pratiquée en Grande-Bretagne depuis des décennies, la murder-party n'avait jamais vraiment pris en France. Trop de complexité, pour inventer les intrigues, et surtout dans la mise en œuvre. Mais voilà que la collection *Soirée de meurtre*, publiée par Spear, vient changer la donne.

Pas de prise de tête

Destinées à tout public, les *Soirées de meurtre* (quatre titres parus) ne sont pas simplement des jeux de société, mais de véritables « soirées entre amis » clés en main. Tout est prévu, y compris les invitations sur lesquelles l'organisateur de la soirée n'a plus qu'à mettre le nom de l'invité et le personnage qu'il lui a attribué. L'invitation comprend une petite description de l'ambiance dans laquelle sont censés se retrouver les personnages (vieux manoir, bar de la fac...) et deux mots sur la personnalité du personnage, quelques vêtements et accessoires qui permettront aux autres joueurs de l'identifier clairement durant la partie. Chaque joueur arrive donc intrigué et disposant d'informations sur les protagonistes.
Des idées de décoration et d'ambiance musicale sont même suggérées à l'organisateur, ainsi qu'un menu complet pour ceux qui veulent peaufiner ou qui n'ont guère le temps de réfléchir. Mais il est aussi possible de jouer sans préparation, dès l'ouverture de la boîte.

The butler did it !

Second intérêt de ces *Soirées* : l'organisateur peut participer et enquêter en même temps que ses invités, car, à la différence d'un grandeur-nature ou d'une murder-party traditionnelle, ce n'est pas lui qui a conçu l'énigme. Ici, il est généralement celui qui a réuni les autres pour faire éclater la « vérité », mais il est au final aussi suspect que ses invités.
« L'affaire » va être présentée aux participants au travers de deux supports : un petit carnet d'indices (chacun a le sien, personnalisé) et une cassette audio, qui sert à démarrer le jeu, à mettre l'ambiance, mais aussi à livrer quelques indices sonores qui peuvent se révéler importants...
Carnets et cassette sont livrés scellés sous emballage plastique, « à n'ouvrir qu'au début du jeu en présence des autres invités ». Ainsi, pas de triche possible...

Suivez le guide

Les mécanismes du jeu sont simples. Une fois tout le monde installé, on passe la cassette. Générique, voix du narrateur... on entre de plain-pied dans l'histoire. Puis on entend la scène du meurtre : quelques dizaines de secondes avant et après le crime, qui vont livrer de précieux renseignements... à condition de bien s'en souvenir vers la fin du jeu !
Chacun ouvre alors son livret, et l'acte I commence. Chaque livret fournit des indices, des pièces à conviction, et indique à son possesseur des questions à poser absolument à tel ou tel participant, et les informations qu'il doit fournir en réponse à telle ou telle question. C'est aussi à ce stade qu'un joueur apprend que c'est lui le coupable, comment les choses se sont passées, pourquoi il a agi ainsi, et... qu'il est le seul a avoir le droit de mentir.
La partie est découpée en quatre actes. Chacun pose ses questions (« dis-moi Paul, qu'allais-tu faire dans ce petit hôtel mal famé, où je t'ai vu entrer la veille du crime ? »), ou répond à celle des autres en donnant les infos fournies par son carnet personnel (« oh je ne cherchais pas à oublier la froideur de ma femme ! J'allais rejoindre la très louche Clara, qui je dois l'avouer fut ma petite amie il y a dix ans, et qui voulait monnayer certains documents gênants pour ma carrière politique...).
Une fois que toutes les informations ont été diffusées, on passe à l'acte suivant. Si tout le monde est réuni pour découvrir qui a tué, on s'aperçoit vite que chacun a un mobile. A la fin du dernier acte, les joueurs discutent, comparent les indices, les mobiles, et essaient de se mettre d'accord sur un coupable. Puis on relance la cassette, qui donne le mot de la fin...

Directif mais ouvert

Décrit sommairement, le jeu peut sembler simpliste et directif. Il n'en est rien. La difficulté est bien suffisante pour un jeu court, conçu pour durer le temps d'un repas ou d'un « tea time ». Et le côté directif des infos à communiquer est instinctivement détourné par les participants. Car ces infos sont en général de plus en plus gênantes à avouer (liaison à expliquer en présence du conjoint, magouilles politiques ou familiales...) et, sans mentir, chacun s'évertue à noyer le poisson pour ne pas avoir l'air de la crapule qui ferait un coupable idéal.
Le coupable, lui, peut mentir, mais c'est à double tranchant : s'il invente une histoire qui ne cadre pas avec les témoignages des autres, il sera tout de suite suspecté. A l'inverse, s'il reste évasif, les autres risquent de deviner qu'il ne sait pas quoi inventer.

Un jeu pour tous

Une *Soirée de meurtre* a en outre le mérite de fonctionner sur les mécanismes classiques du polar, de Agatha Christie aux séries télé modernes. En ce sens, les thèmes et la progression de l'enquête sont aussi accrocheurs pour des rôlistes, même s'ils n'ont jamais fait de grandeur-nature, que pour des non-joueurs, de quelque génération qu'ils soient.
Principale critique qui vient à l'esprit : chaque boîte ne peut être jouée qu'une fois, ce qui à 150 F pièce revient un peu cher, non ? En fait pas tant que cela : ce jeu, qui réunit six ou huit personnes, va être joué par des amis qui ont l'habitude de s'inviter à dîner. Si quatre couples se rendent la politesse, chacun achetant un jeu, une partie coûte 18,50 F par personne, ce qui est abordable... Et il reste possible de faire jouer d'autres invités si l'on ne participe pas.
Quatre titres sont déjà parus, chacun dans un style différent : *Une mort sucrée*, où des étudiants sont confrontés à la mort d'une « amie »*, *Sanglant anniversaire de mariage* (le meilleur à mon goût), qui voit un crime en pleine église ; *Enquête dans le passé*, qui prend toute sa saveur avec des joueurs un peu cabotins, et *Double meurtre au soleil*, que j'avoue n'avoir pas encore joué. A vous de choisir...

Didier Guiserix

*** Mon conseil : ouvrez votre livret à la page 2 (plan des lieux du crime) au moment d'écouter la cassette.**

FICHE TECHNIQUE

Un jeu de société édité par Jeux Spear, pour 6 ou 8 joueurs et joueuses, en français. Chaque boîte contient une cassette audio, un livret par joueur et des invitations. Prix conseillé : 150 F.

Métalliques



Squelette
(Heartbreaker)

Krogar le gorille et sa prisonnière
(Ral Partha)

Caramon et Raislin
(Ral Partha)

Citrouille maléfique
(RAFM)

Chaman troll
(Ral Partha)

Quelle rentrée ! Après une année plutôt décevante car pauvre en nouveautés, voilà que de grandes marques font feu de tout bois et nous font crouler sous leurs derniers modèles. De plus, la sortie de deux nouveaux jeux est toujours une bonne nouvelle, car annonciatrice de futures figurines.

Nouveautés

RAFM est une marque qui mériterait un peu plus de notoriété en France. Regardez donc ces anges, ou le roi liche, et surtout procurez-vous son catalogue, il propose de très belles pièces.

ALTERNATIVE ARMIES

Les lecteurs les plus fidèles se souviendront qu'il y a quelques années, Alternatives Armies avait commercialisé quelques figurines d'elfes avec un look inspiré des uniformes des soldats de l'Empereur. Il faut croire que le goût du champignon hallucinogène n'a pas quitté certains graveurs, car aujourd'hui c'est tous les protagonistes de l'épopée napoléonienne qui sont disponibles à la sauce Tolkien : les orques sont anglais, les nains prussiens, les elfes noirs espagnols, les skavens écossais et les hauts elfes français.

Si vous ne tenez pas à reconstituer la prise de Minas Tirith par Napoléon, ou l'invasion de la Comté par Wellington, vous pourrez toujours faire une blague à vos amis adeptes de jeux d'histoire avec figurines, ou en détourner quelques-unes pour jouer à *Château Falkenstein*.

CITADEL

Comme annoncé dans le dernier *CB*, les elfes noirs ont débarqué. Signalons juste en complément du dernier article Rakarth, un maître des meutes chevauchant un dragon noir, et, perdu au milieu de la « Naggaroth Strike Force », un pauvre chaman orque qui doit se sentir bien seul.

De bien belles figurines pour *Warhammer 40, 000* ont fait leur apparition : les gardes de fer de Mordian et ceux du désert de Tallarn. Comme les précédentes, elles pourront tenter des amateurs de jeux de rôle contemporains ou cyberpunks (à ce propos, *Cyber Age* pour *Simulacres* est de nouveau disponible !).

Enfin, le *Codex Tyranides* devrait arriver sous peu dans vos boutiques préférées.

GRENDEL

Après des années de bons et loyaux services, de belles boîtes de décors et de figurines en résine, Grendel se lance dans le jeu avec *Léviathan*, un wargame médiéval-fantastique destiné à promouvoir sa gamme de figurines et, aussi, celle de Heartbreaker.

De nouveaux monstres, répondant aux doux noms de titanosaures, gorathosaures et nécrosaures (c'est lui sur la photo !), sont déjà disponibles pour ce jeu, ainsi que tour de guerre et catapulte géante, howdah, et même litière pour chef orque. Alex Hunter, le graveur, n'a pas à rougir de la comparaison avec les précédentes bestioles sculptées par Kevin Adams.

D'un goût exquis, ces mignonnes bébêtes, sortes de croisement contre nature entre des squigs et des dinosaures idiots, pourront être l'attraction principale d'une armée de « peaux vertes ».

Enfin, un pont-levis et une grande tour munie de plaques de blindage viennent compléter une gamme de fortifications naines déjà fort honorable.

HEARTBREAKER

Warzone sera le nom de la règle de wargame avec figurines dans l'univers de *Mutant Chronicles*. Normalement disponible dès ce mois-ci, sa sortie va entraîner celle de nouvelles figurines qui raviront les fans du jeu de rôle ou de *Blood Beret*.

Du côté fantasy, Kevin Adams est en train de créer une belle gamme de gobelins noirs (ou sombres ?), sans oublier quelques nains et orques pour ne pas perdre la main.

Phil Lewis (ancien de Games Workshop) doit se faire une raison : il n'est pas aussi doué pour sculpter des magiciens que des squelettes. Parmi ces derniers, j'ai particulièrement remarqué un porte-étendard et un magicien squelette tenant un bâton à tête de démon qui est vraiment original.

Et s'il vous reste quelques piécettes, faites plaisir à Tim Prow et craquez pour ses derniers elfes, ou pour son joueur de tambour gobelin.

PRINCE AUGUST

Les scénettes annoncées pour août doivent être disponibles depuis fin septembre, et elles sont vraiment très sympa. Voyez donc cette discussion serrée entre Gandalf et Saroumane, et tout le réalisme qui est apporté par le petit décor. Les trois autres sont aussi réussies. Gandalf persuade Bilbo de lui céder l'Anneau, sur fond de décor très détaillé : cadre sur la cheminée et tasse de thé sur la table ! Théoden congédiant Gandalf est représenté sur son trône, le fourbe Langue de Serpent à ses côtés. Enfin, la dernière bataille d'Isildur aux Champs d'Iris est traitée sur un socle rond, avec les personnages en pleine action, dans la tradition des scénettes militaires.



Hé les gars, je crois que ce n'est pas la bonne porte ! (dragon Ral Partha, roi liche RAFM)

RAFM

Un véritable feu d'artifice de nouveautés, à commencer par mon coup de cœur : de superbes anges, allégories de la Victoire, de la Vengeance, du Jugement, de la Loi, de la Grâce et de la Lumière. Il ne manque plus que quelques démons du même acabit, et nous serons comblés. Toujours parmi les forces du Bien, trois scénettes représentant des licornes sont disponibles. Vous les verrez dans le prochain numéro.



On se fait une petite partie de « Magic » ? J'ai apporté mon deck ! (Prince August)



Nain prussien (Alternative Armies) *Gobelin musicien (Heartbreaker)* *Champion elfe (Heartbreaker)* *Chaman gobelin noir (Heartbreaker)* *Magnus le magicien et le seigneur de la jungle (Ral Partha)* *Orque anglais (Alternative Armies)*

Les amateurs de monstres se délecteront d'un roi liche sur son trône, et jetteront un coup d'œil amusé aux épouvantails à tête de citrouille, qui feront d'excellents colocours pour *Runequest*, ou des apparitions remarquées pour des scénarios « à la Frères de sang » pour *L'appel de Cthulhu*. Il en existe muni d'une hache, debout à côté d'une pierre tombale, et il y a même le classique cavalier sans tête. Et que pensez-vous de celui du bandeau comme PJ à *Toon* ?
Enfin, les heureux amateurs du grand Cthulhu seront comblés par Byatis (un Grand Ancien), une charmante araignée de Leng et une grande expédition sur le Mékong. Et l'on murmure que le Roi en Jaune ferait son apparition vers la fin de l'année…

RAL PARTHA

C'est avec joie que nous accueillons les nouveaux héros de *Dragonlance*. Ce mois-ci, c'est le tour de Caramon et de Raislin. Parmi les autres bonnes nouvelles, signalons la sortie, après des mois d'attente, de la boîte *Planescape*. La seconde ne devrait pas tarder.
Au registre des monstres classiques, sortie d'un dragon rouge et d'orques sauvages très originaux (superbe porte-étendard). Notez de plus que ces derniers sont de taille suffisamment grande pour être mêlés à des Citadel, Grenadier ou Heartbreaker. Enfin, comme promis dans le dernier numéro, vous pouvez enfin admirer l'infâme Krogar, l'homme-gorille et sa frêle prisonnière.

WEST END GAMES

Vous êtes en train de lire un numéro où l'on parle beaucoup de *Star Wars* et de son *Héritier de l'Empire*, en voilà les méchants en plomb et en peinture. Et pour faire bonne mesure, nous avons rajouté la famille Skywalker au grand complet : Dark Vador, Leia et Luke, dans un nouveau pack où tous trois étrennent des gravures toute neuves.
La navette de transport de nouveautés n'a pas été attaquée par les contrebandiers, et la soute est pleine à craquer : Jabba et ses serviteurs (qui aurait osé attaquer une navette contenant une statuette à sa gloire ?), de nouveaux aliens, des soldats en armure d'apesanteur, et un pack « Hoth » composé d'une Vipère Arakyd (droïd-sonde de l'Empire), de Han Solo et de Chewbacca.
Le mois prochain, vous pourrez confier à vos pinceaux des gardes gamorréens et les consommateurs de la célèbre cantina de Mos Eisley.
Les collectionneurs assidus de cette série de figurines retrouveront quelques modèles auparavant vendus en boîte, mais ne boudons pas notre plaisir.

Textes : François Décamp
Images : Olivier Vignes
Peintres : Christophe Caillaud, Michel Dauvillier, Bruno de Grimouar et Grégoire Matzneff



Ne bougeons plus, le petit Ewok va sortir ! (West End Games)

Si vous avez des questions, remarques, suggestions concernant cette rubrique, vous pouvez toujours me contacter sur 36 15 Casus, bal Triplezero.



Nécrosaure tacheté, une espèce fort rare dans nos contrées. (Grendel)



Envolée d'anges (RAFM) et Aasimon Solar (Ral Partha)

La négociation en

Dans des jeux comme *Diplomatie*, bien sûr, mais aussi *Res Publica Romana*, *Civilisation*, *Europa Universalis*, *Dune* et bien d'autres encore, les phases de négociation tiennent une place si importante qu'on ne peut pas les aborder sans un minimum de préparation. Voici quelques règles simples à mettre en œuvre, qui devraient vous être utiles dans les moments tendus de la discussion.

Analysez le rapport de force

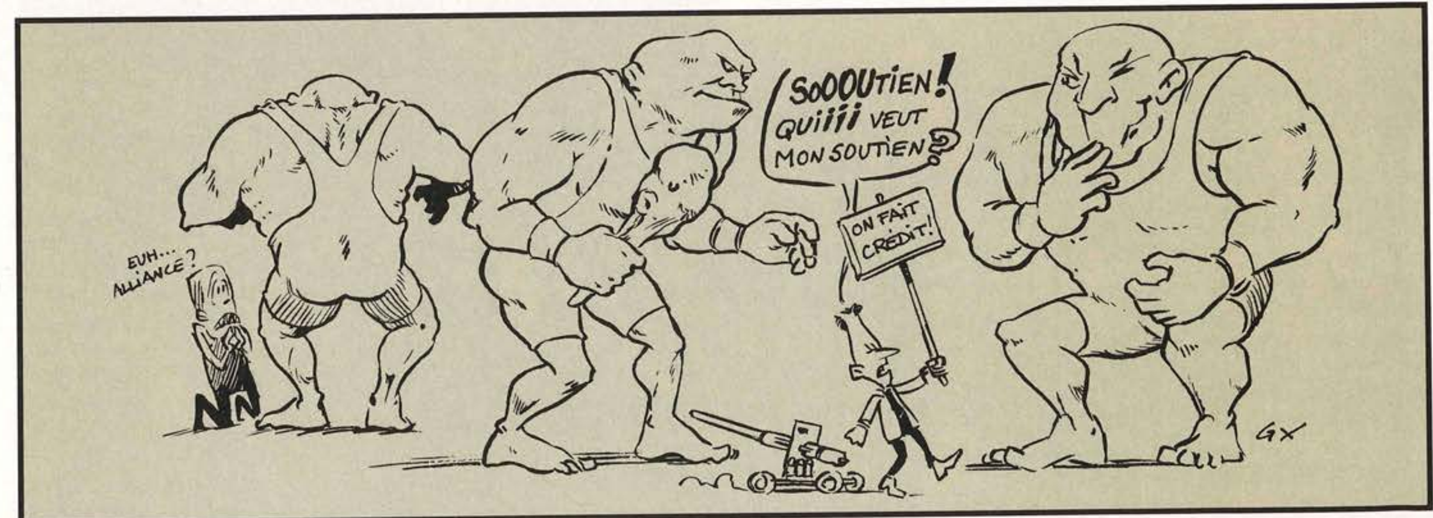
La première chose qu'il faut comprendre, c'est qu'il n'y a pas de négociation possible sans rapport de force. En effet, pour que vous puissiez négocier avec quelqu'un, il faut que vous ayez quelque chose à lui proposer et que lui-même soit intéressant. Attention, cela n'est pas aussi simple qu'il y paraît : bien souvent, on croit savoir où se situe la négociation et quels sont ses enjeux, alors qu'en réalité on se place sur un terrain de négociation qui n'est pas le bon. Il faut s'interroger sur les motivations de chacun des négociateurs pour pouvoir repérer à coup sûr le rapport de force qui existe entre eux ; c'est-à-dire qu'il faut chercher ce que les joueurs attendent de la négociation, ce qu'ils cherchent à obtenir. Une fois que l'on a vu où se situait le rapport de force, il faut l'évaluer, c'est-à-dire chercher en faveur de qui il joue et pourquoi. Par exemple, deux joueurs qui sont ennemis cherchent chacun de leur côté à vous convaincre de vous allier avec l'un pour battre l'autre. Ce que chacun d'eux attend de la négociation, c'est obtenir une situation de « deux contre un » en sa faveur plutôt qu'en sa défaveur. Pour atteindre ce but, ils ont tous les deux besoin de vous. Le rapport de force joue donc en votre faveur, car vous êtes le seul à pouvoir faire pencher la balance d'un côté ou de l'autre. Bien entendu, il n'est jamais aussi simple d'évaluer le rapport de force, car les deux joueurs vont souvent agir avec finesse, en vous attirant vers eux petit à petit. Tout d'abord, ils vous proposeront une petite attaque contre le troisième joueur, puis une attaque d'une plus grande envergure, et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous soyez trop engagé pour pouvoir refuser l'alliance. Dès le début, il faut chercher à voir quel est véritablement l'intérêt de l'autre négociateur. C'est à ce moment-là que vous allez vous rendre compte de vos véritables atouts, ainsi que des siens. En vous basant sur cette analyse, vous pourrez orienter la négociation sur le terrain qui vous est le plus favorable. Ne vous laissez pas entraîner sur le terrain de l'autre. Ne perdez jamais de vue quels sont vos objectifs, et ce que vous cherchez à obtenir. Centrez la discussion sur ces points qui vous sont essentiels. Ne soyez pas impressionné par un rapport de force qui vous serait défavorable, car à partir du moment où vous pouvez proposer à l'autre quelque chose qui l'intéresse, vous êtes en position de force sur un terrain donné.

La négociation est la mise en œuvre de tous les moyens qui sont à notre disposition pour atteindre notre objectif.

En ce qui concerne les jeux de plateau, les rapports de force peuvent être de deux types, et il faudra analyser chacun d'eux. Tout d'abord, il y a les rapports de force « stratégiques ». Ils découlent de la position des pions ou des armées sur le plateau. Ce sont les plus importants car ils influent directement et immédiatement sur le jeu. Par exemple, une position de surnombre ou une position tactique déterminante introduisent un rapport de force en votre faveur. Ensuite, il y a les rapports de force « interpersonnels ». Ces rapports concernent les joueurs en tant que personnes. Pour les analyser, il faut prendre en compte les liens de parenté ou d'amitié qui les lient et éventuellement leur différence de niveau (ou de classement en championnat). Ce dernier type de rapport de force est le plus difficile à analyser, car il fait intervenir des éléments extérieurs et subjectifs. Néanmoins, cette analyse se révèle souvent fructueuse car la négociation est avant tout une affaire de personnes.

Évitez le jeu à somme nulle

Dans une négociation de type « jeu à somme nulle », tout ce qui est gagné par l'un est perdu par l'autre. A la fin de la négociation, on pense qu'il y aura un vainqueur et un vaincu. En général cela est faux : il y a deux vaincus, car le jeu à somme nulle bloque la négociation et aucun des joueurs n'obtient ce qu'il veut. Par exemple, si deux joueurs se disputent un même territoire et qu'ils essaient de trouver une solution par la discussion, il est évident que la négociation ne



six règles simples

pourra aboutir, car si ce territoire est gagné par l'un, alors il est perdu par l'autre, et aucun des joueurs ne voudra céder sans contrepartie. D'une manière générale, on ne peut pas gagner sur tous les tableaux. Il faut savoir faire des concessions. Pour obtenir quelque chose, il faut donner autre chose en échange. Il ne faut pas voir en la négociation une tentative « d'arnaquer » l'autre, mais plutôt une possibilité de construire avec lui une solution à un problème. Pour éviter le jeu à somme nulle, il faut ouvrir le champ de négociation. Ainsi, la possibilité d'entente entre les deux joueurs sera plus grande. Une bonne analyse des motivations de chaque négociateur vous permettra de proposer quelque chose auquel vous ne tenez pas spécialement, mais dont vous savez que l'autre y attache une importance toute particulière, contre quelque chose qui vous tient personnellement à cœur. De cette manière, chaque négociateur aura obtenu, au moins en partie, ce qu'il voulait, et une solution aura été trouvée.
En règle générale, plus le nombre de joueurs autour du plateau de jeu est élevé, plus il est difficile de gagner seul et plus on est forcé au regroupement, à l'alliance. C'est pourquoi il est indispensable de négocier, de telle sorte que tout le monde y trouve son compte. Personne ne rentre dans une alliance s'il n'a rien à y gagner. L'alliance (comme l'entente) est la construction à plusieurs d'une solution dans laquelle chaque membre trouve son compte. Bien entendu, je ne suis pas en train de prôner un angélisme forcené. Le but du jeu reste de gagner et non pas de faire gagner les autres. Mais il faut bien prendre conscience du fait que pour gagner on a souvent besoin des autres et qu'ils ne nous accorderont leur aide qu'en contrepartie d'autre chose. Toute la finesse de la négociation consiste à faire en sorte qu'à l'issue de cet échange on se soit plus approché de la victoire que l'autre joueur.

Identifiez les barrages

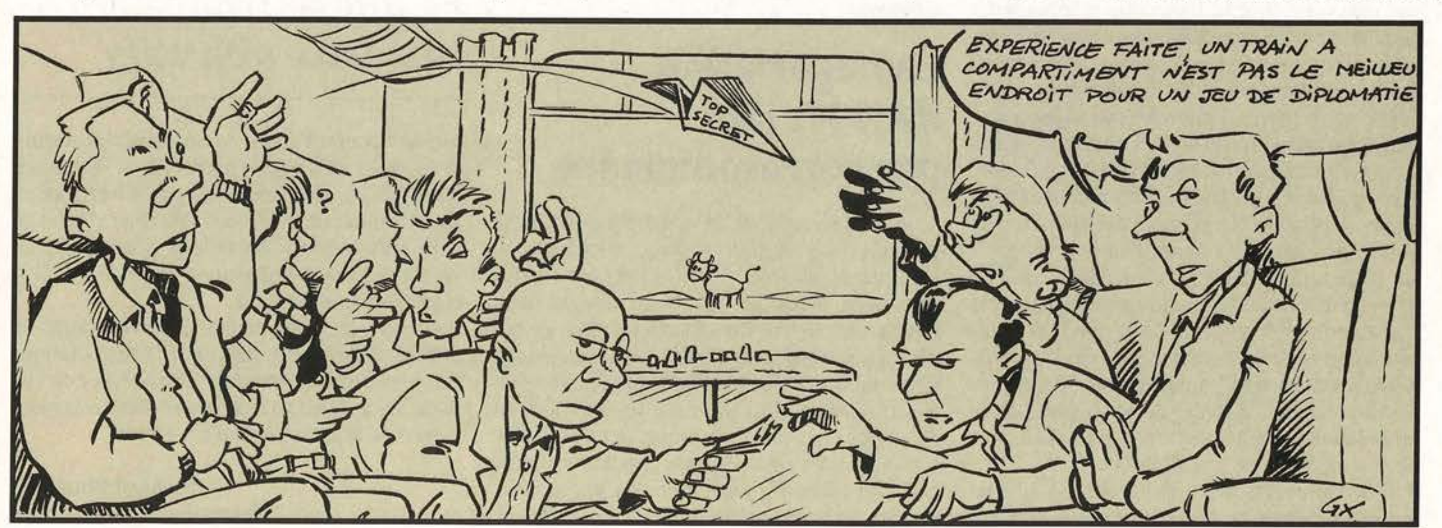
Le jeu à somme nulle n'est pas la seule raison qui puisse amener au blocage de la négociation. En effet, il existe de nombreux barrages qui empêchent les négociateurs de s'entendre, de conclure un accord. Il faut détecter ces barrages et les identifier pour pouvoir les contourner et continuer à négocier. Il existe trois types de barrages : organisationnels, sémantiques et individuels.
Les barrages les plus visibles sont les barrages organisationnels ou « physiques » comme, entre autres, le manque de temps ou de place. Par exemple, dans le jeu *Diplomatie*, les phases diplomatiques sont limitées à quinze voire dix minutes. Ce laps de temps très court interdit de dire tout ce que l'on aurait à dire. Il faut donc faire des choix et se montrer le plus percutant possible. Ce manque de temps est assimilable à un barrage, dans la mesure où il empêche la négociation de se faire correctement. Autre barrage physique à *Diplomatie* : le manque d'espace. *Diplomatie* est un jeu qui se joue à sept. Durant les phases diplomatiques, des petits groupes de deux ou trois joueurs vont s'isoler les uns des autres. Pour que l'isolement soit parfait, il faut pouvoir disposer de beaucoup d'espace. La promiscuité favorise les oreilles qui traînent et force au silence.

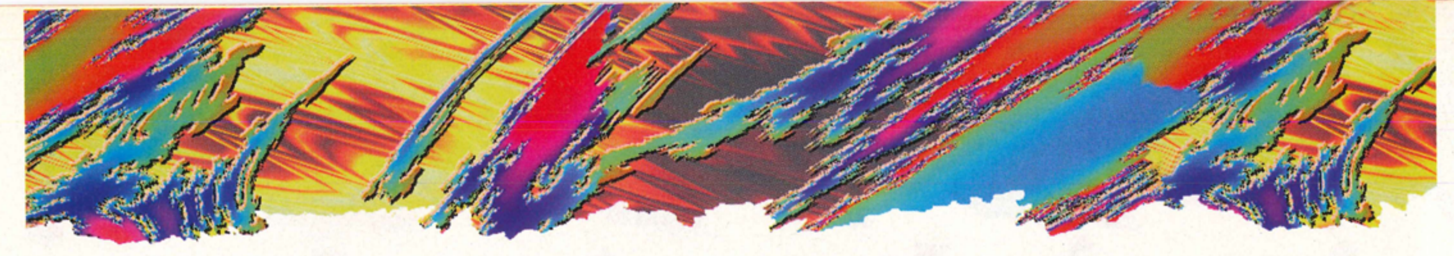
> *L'alliance (comme l'entente) est la construction à plusieurs d'une solution dans laquelle chaque membre trouve son compte.*

Le deuxième type d'obstacle est le barrage sémantique ou « mésentente ». En général, les joueurs qui se trouvent autour d'un même plateau de jeu savent de quoi ils parlent et connaissent le vocabulaire spécifique à ce jeu. Toutefois, il faut attacher une attention toute particulière à la mise en forme de ce que l'on dit, de sorte que l'interlocuteur n'ait aucune difficulté à nous comprendre.
Le barrage le plus difficile à contourner est le barrage individuel. C'est l'obstacle dû au fait que les convictions profondes de chaque négociateur sont opposées. La négociation est bloquée car on demande à l'un des joueurs d'accepter quelque chose qui est en contradiction avec ses sentiments, son éducation ou sa personnalité profonde. Cela crée une non-concordance des plages de négociation. C'est-à-dire que l'un des joueurs cherche à obtenir quelque chose que l'autre ne peut, ou ne veut, absolument pas lui concéder. Alors, il n'y a pas de rapport de force et la négociation est impossible. Lorsque l'on négocie, il faut toujours se fixer un objectif plancher et un objectif plafond. La plage de négociation est ce qui se trouve entre ces deux objectifs. Il faut faire attention de se fixer des objectifs que l'autre puisse accepter, car lorsque les plages des deux négociateurs ne concordent nulle part on ne peut pas négocier. Attention : l'important n'est pas de réaliser à tout prix son objectif plafond, ce qu'il faut c'est rester dans sa plage de négociation. On a réussi sa négociation dès lors que l'accord que l'on a passé nous place au-dessus de notre objectif plancher.

Préparez la négociation

De toute évidence, la négociation dans des jeux tels que ceux cités plus haut est un peu particulière, en cela qu'elle se fait en temps limité (sauf pour les jeux par correspondance). Parmi les inconvénients que cela entraîne, il y a le fait que l'on ne puisse pas préparer longuement ▷





ces négociations. Toutefois, il faut s'efforcer de ne pas commencer la discussion sans un minimum de préparation. Voici quelques conseils pour faire rapidement le tour de tout ce que l'on doit avoir en tête avant de commencer une phase diplomatique.

Ne vous laissez pas entraîner sur le terrain de l'autre. Ne perdez jamais de vue quels sont vos objectifs, et ce que vous cherchez à obtenir.

Premièrement, il faut bien réfléchir à son objectif. La négociation est la mise en œuvre de tous les moyens qui sont à notre disposition pour atteindre cet objectif. Il faut aussi s'efforcer de cerner les objectifs de l'adversaire, pour ne pas tomber dans les pièges qu'il ne manquera pas de nous tendre. Ensuite, il faut dénombrer tous les acteurs de la négociation. Attention : ils ne se limitent pas aux seuls négociateurs ! En effet, j'entends par acteur toute personne qui a un intérêt plus ou moins direct dans la négociation, ou toute personne dont on peut se servir même si elle n'est pas là. Généralement, tous les joueurs d'une même partie sont acteurs de n'importe laquelle des négociations de cette partie, par le simple fait que cette négociation les touche directement ou indirectement. Autre exemple d'acteur auquel on ne pense pas forcément : les figures emblématiques du jeu, comme un grand champion ou les protagonistes d'une partie qui nous a particulièrement marquée. Ils sont des acteurs à part entière en ce sens que l'on peut les prendre comme exemple ou contre-exemple, on peut les citer… D'une manière générale, il est important de bien recenser tous les acteurs pour évaluer avec exactitude toutes les conséquences de notre négociation. Il serait en effet dommage de s'apercevoir après coup que la négociation que l'on vient de finir a été plus profitable à un tiers qu'à soi-même. L'autre avantage d'avoir en tête l'ensemble des acteurs est que cela nous fournit beaucoup d'arguments. En plus, on peut impressionner l'adversaire en lui montrant qu'on connaît parfaitement le sujet. L'autre point important de la préparation de la négociation est la recherche des arguments. L'argumentaire doit être bien construit, cohérent et surtout il ne doit pas être trop rhétorique. En effet, à des « pinaillages » de « marchands de tapis », il faudra préférer des arguments de fond qui, seuls, peuvent amener l'autre à réfléchir sur votre proposition et à l'accepter. La meilleure façon d'échafauder un bon argumentaire est d'avoir toujours en tête le but que l'on poursuit. Il faut que tous les arguments que l'on développe soient finalisés par la recherche du succès. Il ne faut jamais s'éloigner de son objectif sinon on se laisse entraîner sur le terrain de l'autre et on se rapproche de son objectif à lui.

Il n'est certes pas facile de penser à tout cela lorsque le temps de négociation est fortement réduit. Mais il faut s'y efforcer, car cela se révèle souvent très payant : les propos sont plus cohérents, plus incisifs et la négociation y gagne en efficacité. Si vous n'y arrivez pas au début, persistez : cela viendra petit à petit.

Regardez-vous jouer

Si vous l'appliquez, ce conseil important vous fera faire d'énormes progrès en tant que négociateur. Lorsque vous êtes en train de négocier (et quel que soit l'enjeu), prenez du recul par rapport à cette scène et devenez-en le spectateur. Essayez de vous voir comme votre interlocuteur vous voit. Vous pourrez ainsi gommer tous les défauts de forme qui entachent votre jeu. Vous verrez, par exemple, si vous allez trop loin dans l'aspect théâtral, ou si au contraire vous n'avez pas assez confiance en vous et si votre jeu nécessite plus d'énergie, de conviction… Se regarder jouer c'est se poser les questions : A quoi est-ce que je ressemble maintenant ? Est-ce que je suis convainquant ? Vous pourrez ainsi affiner votre image, car n'oubliez pas que pour convaincre il faut vous aider non seulement des mots mais aussi des intonations, des gestes, du regard…

Éliminez l'angoisse et la frustration

Toute négociation, importante ou non, est génératrice d'angoisse et de frustration. Angoisse de perdre la négociation et donc de voir ses chances de gagner la partie s'amenuiser, et frustration car on sait que l'on n'obtiendra pas tout ce que l'on pourrait obtenir. Pour les éliminer, il faut instaurer un climat de confiance et de détente. Tout d'abord, reformulez ou répétez les propositions de votre adversaire. Cela lui montrera que vous l'écoutez, que vous lui portez attention et que vous l'avez compris. Ensuite, délimitez le territoire où il a raison. Plutôt que de souligner lourdement ses erreurs et ses points faibles, sachez reconnaître qu'il puisse être dans le vrai. Enfin, invitez-le à la réciprocité : si vous suivez tous les deux ces conseils, la discussion se fera plus amicalement et plus ouvertement, et vous pourrez ainsi trouver plus facilement un terrain d'entente.

La négociation dans les jeux par correspondance

A l'évidence, nombre de concepts qui ont été abordés dans les paragraphes précédents ne sont pas applicables dans les jeux par correspondance, alors que d'autres trouvent dans ces jeux toute leur dimension. En effet, ce qui distingue ce type de jeux de ceux joués autour d'une table, c'est la longueur du temps imparti aux joueurs (au moins une semaine) et l'absence de contact physique. Deux séries de conséquences découlent de ces deux caractéristiques. Tout d'abord, le temps imparti aux joueurs est largement suffisant pour que chacun puisse évaluer les rapports de force et les barrages, et préparer avec soin la négociation. Ensuite, le manque de contact physique va vous forcer à être net, clair et concis. N'oubliez jamais que les lettres (ou les E-mails) que recevront vos partenaires seront votre seul moyen de vous présenter à eux. Vous devez donc porter une attention toute particulière à la mise en forme de vos idées (c'est d'ailleurs une règle de portée générale dès lors que l'on doit écrire à quelqu'un). Présentez votre lettre de façon agréable. Sachez mettre en avant les idées importantes par une mise en page claire. Laissez des marges, sautez des lignes, écrivez lisiblement, soignez l'orthographe et la grammaire. Et ne pensez pas que ces dernières recommandations soient futiles. Bien au contraire, nous avons tous reçu des lettres sales, raturées, illisibles. Quel crédit peut-on accorder à quelqu'un qui ne sait même pas écrire correctement une lettre ?

Ultimes conseils

Voici enfin quelques petits conseils qui vous seront fort utiles si vous les gardez toujours en mémoire.

Une négociation n'est jamais finie : les personnes avec qui vous jouerez la prochaine fois sont peut-être celles-là mêmes avec qui vous jouez en ce moment. C'est pourquoi il ne faut jamais humilier ou ridiculiser l'autre négociateur, il pourrait bien se venger lors d'une autre partie.

Acceptez toujours un cadeau que l'on vous fait. C'est toujours bon à prendre et on ne sait jamais ce que l'avenir nous réserve. A l'inverse, sachez faire reconnaître vos concessions comme telles, et exigez une contrepartie.

Lorsque l'on négocie, il faut toujours se fixer un objectif plancher et un objectif plafond. La plage de négociation est ce qui se trouve entre ces deux objectifs.

Sachez écouter l'autre, reconnaître vos erreurs et accepter qu'il puisse avoir raison. Réfuter en bloc tous les arguments de votre adversaire ne vous conduirait qu'à vous enfermer dans une joute rhétorique de laquelle ne sortirait aucun vainqueur ; rappelez-vous que négocier c'est construire une solution.

Pour finir, je vous recommande la lecture de deux excellents ouvrages sur la négociation : *Des jeux et des hommes* de Éric Berne, aux éditions Stock, et surtout *Saint-Germain ou la négociation* de Francis Walder, chez Folio.

Richard Bourrelly
illustration : Didier Guiserix

Abonnez-vous à CASUS BELLI et ...

Jouez votre meilleur rôle !

2 ans - 12 numéros

350 francs

seulement au lieu de 420 francs (*)

plus un cadeau :

2 hors série de Casus Belli (**)

1 an - 6 numéros

175 francs

seulement au lieu de 210 francs (*)

plus un cadeau :

1 hors série de Casus Belli (**)

CASUS Belli
jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine
81 juin juillet 94
AMBRE
le jeu de rôle sans dés
Sous les dés, l'idée le générateur de scénarios
Contrez les Légions obscures avec Blood Berets
The Longest Day le wargame d'actualité
M 3168 - 81 - 35,00 F-RD
255 FB - 9 FS - 5.50 $can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F
Élosis : un scénario 16 p. pour Mega



BULLETIN D'ENGAGEMENT AU RÔLE DU FUTUR ABONNE FIDELE A CASUS BELLI

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli - Service Abonnements -1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

☐ C43I **OUI**, je m'abonne pour 2 ans à Casus Belli (12 parutions) pour 350 francs seulement au lieu de 420 francs (*), soit une économie immédiate de 70 francs. Je recevrai 2 hors série de Casus Belli en cadeau de bienvenue.

☐ C43H **OUI**, je m'abonne pour 1 an à Casus Belli (6 parutions) pour 175 francs seulement au lieu de 210 francs (*), soit une économie immédiate de 35 francs. Je recevrai 1 hors série de Casus Belli en cadeau de bienvenue.

Je joins mon règlement à l'ordre de Casus Belli (Cochez la case de votre choix)

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

Vous pouvez aussi vous abonner par Minitel en tapant 3615 ABON.

* prix de vente chez votre marchand de journaux ** délai de réception de 4 semaines et dans la limite des stocks disponibles.

Offres valables jusqu'à fin 1995 et réservées aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au (33-1) 46 48 47 08

En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant. Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès d'Excelsior. Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse soient communiqués ultérieurement.

CB89

RCS Paris B 572 134 773

Famille 3W

Des croisades à Cromwell : 6 siècles, 44 batailles... 1 règle

Onze boîtes, onze « quadrigames », mais, pour l'essentiel, la même règle : Rob Markham, concepteur n° 1 de 3W, a tenu le pari. Tenu et gagné, même si le résultat, comme souvent chez 3W, aurait pu être meilleur avec un peu plus de soin.

Inventaire historique

Vous pouvez dire adieu aux Panzers ou à la Vieille Garde ! Sur les quarante-quatre batailles présentées, parions qu'il y en a une bonne partie dont vous n'avez jamais entendu parler... D'abord, dans les trois boîtes de la série *Royalists and Roundheads* (la première parue) : Marston Moor, Naseby, Justice Mills, Kilsyth ; Edgehill, Fyvie, Auldearn, Alford ; Tippermuir, Preston, Dunbar, Worcester. Avouez qu'en dehors des deux premières citées, tout cela ne vous dit rien. Ou alors, c'est que vous êtes un fin connaisseur des guerres civiles anglaises qui, de 1642 à 1650, coûtèrent sa tête à Charles Ier (remember *Vingt ans après* !) et conduisirent Cromwell au pouvoir. Exotique, non ?

La deuxième série, *Crossbows and Cannon*, nous conduit un siècle plus tôt, sur des terrains un peu mieux connus, ceux de l'Italie de la Renaissance : Garigliano, Ravenne, La Bicoque, Pavie ; Fornoue, Cérignole, Novara, et Pinkie (l'exception : les adversaires sont ici Anglais et Écossais).
Un siècle plus tôt encore, avec la guerre de Cent Ans : *The Black Prince* (Crécy, Poitiers, Navarette, Verneuil) et *Henry V* (Azincourt, Patay, Formigny, Castillon). Remarquez que les trois dernières batailles citées sont des victoires françaises (hé oui, on oublie souvent que c'est nous qui l'avons gagnée, cette guerre !). A Patay, vous jouerez même avec Jeanne d'Arc en personne !
Trois siècles en arrière avec les deux *Crusades* : Antioche, Ashkelon, Acre, Arsouf ; Hab, Hattin, Nicopolis et Tannenberg (l'exception : chevaliers teutoniques contre Polono-Lituaniens). Godefroy de Bouillon, Richard Cœur de Lion, Saladin, nous voilà !
Enfin, deux boîtes de « salades » médiévales : *Age of Chivalry* (Hastings, Lincoln, Bouvines, Marchfield) ; *Sword and Shield* (Stamford Bridge, Kalaura, Lac Peipus, Bannockburn).
Quel choix direz-vous ! Mais comment diable s'y prend-on pour simuler des périodes historiques si variées avec une seule règle, et courte de surcroît : 8 pages !

Un système bien rodé

Pas de secret : des principes simples et surtout une excellente idée, valable à toutes les époques simulées. Le tout donne un système bien rodé, qui n'a besoin que d'un peu de chrome par ci par là pour s'appliquer à tous les âges.
Le matériel d'abord. L'esthétique des pions est très variable selon la boîte, de simples silhouettes noires jusqu'à des figurines agréablement colorées (la première boîte est sortie en 1991, la plus récente en 1994, les moyens informatiques ont évolué pendant ce temps).
Le plus souvent, les couleurs vives des tenues de ces époques sans uniformes décorent agréablement des cartes simples et claires. Néanmoins, l'ensemble pourrait être bien plus élégant et certains pions bien plus lisibles, mais c'était sans doute trop demander à 3W... Les unités de troupes affichent trois chiffres : combat, mouvement, moral, plus un indicateur de capacité de tir, si l'unité en est capable, et une bande colorée identifiant le chef dont l'unité dépend. Les chefs ont un indicateur de qualité, un rayon de commandement et un modificateur de moral.
Pour chaque joueur, la séquence de jeu comprend une phase d'ordres, une phase de mouvement, une phase de combat et une phase de ralliement des unités démoralisées (sauf dans les deux boîtes guerre de Cent Ans, où la phase de ralliement est celle du joueur adverse).

A vos ordres

La phase d'ordres est la clé du jeu. Les troupes de chaque camp sont divisées en plusieurs « batailles » (au Moyen Âge, le mot désignait plus ou moins ce que l'Empire nommait corps : une fraction importante de l'armée). Chaque bataille est « commandée » par un chef plus ou moins discipliné... et plus ou moins avisé. Les ordres donnés par ce chef à un moment donné du combat sont représentés par un marqueur placé sous lui au début du tour. Six types d'ordres sont possibles.
— Attaque : les unités doivent se rapprocher de l'adversaire, doivent l'attaquer en cas de contact et bénéficient d'un bonus offensif.
— Avance : les unités doivent se rapprocher de l'adversaire.
— Défense : les unités ne peuvent bouger que d'un hexagone et bénéficient d'un bonus défensif.
— Retraite : les unités doivent s'éloigner de l'adversaire.
— Réserve : les unités doivent s'éloigner de l'adversaire si elles bougent et si elles sont à moins de 5 hexagones de la plus proche unité ennemie. Un conseil : interdire de rester en zone de contrôle ennemie.
— Rassemblement (ne s'applique qu'aux « batailles » dont deux unités au moins sont éliminées ou en déroute) : les unités doivent s'éloigner de l'adversaire si elles sont à moins de 5 hexagones de la plus proche unité ennemie. De plus, le rayon de commandement du chef est accru de 1. Un conseil : donner un malus de 1 aux tests de moral en combat, et un bonus de 1 aux tests de moral de ralliement.
A chaque tour, le joueur peut certes décider librement de l'ordre que donne son commandant en chef. Mais pour modifier l'ordre donné par un simple chef de « bataille », il faut réussir un jet de dé inférieur ou égal à la qualité de ce chef. Sinon, l'ordre reste le même, et c'est toute une fraction de l'armée qui peut rester figée sur place alors que son attaque est désespérément nécessaire, à moins qu'elle ne poursuive une attaque téméraire qui peut causer sa destruction.
Le résultat est d'un excellent réalisme historique, surtout pour la cavalerie lourde médiévale. Celle-ci peut en effet charger si, ayant l'ordre d'attaquer, elle réussit un test de moral. Sa valeur de combat est alors doublée et son moral amélioré. Mais durant une charge, elle ne peut pas changer de direction (les pions doivent être orientés : ils ont deux cases de front, deux cases de flanc et deux cases de dos). On peut donc très bien voir une charge blindée se perdre dans le lointain si son chef ne se décide pas à arrêter ses hommes...

Le poids des boulets, le choc des épées

A chaque phase de mouvement succèdent les tirs (défensifs puis offensifs) et les mêlées. La table de

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

L'originalité des sujets,
la simplicité intelligente des mécanismes,
le principe d'une série de jeux
avec les mêmes règles.

On regrette

Le manque de finition,
du matériel comme des règles.



tir est l'un des éléments qui permettent de différencier les diverses époques : avec les siècles on voit apparaître et s'imposer l'artillerie, dont la portée et les chances de réussite augmentent. Mais il faut également citer les arcs longs, pour lesquels les jeux modèle guerre de Cent Ans prévoient des règles de munitions, capitales si les adversaires des Anglais veulent avoir une chance.

Avant la mêlée proprement dite, les attaquants doivent tester leur moral pour savoir s'ils désirent vraiment aller chercher ceux d'en face. Si un attaquant au moins réussit ce test, les défenseurs (l'empilement maximum est de deux unités) doivent tester leur moral, pour savoir si, dans le fond, ils ne préfèrent pas la fuite à une vaine effusion de sang. Si décidément il reste des combattants de chaque côté, les deux joueurs jettent le dé (frappe réciproque) pour savoir quelles pertes subit l'adversaire. Bien souvent, le seul résultat est un test de moral, dont l'échec met l'unité en déroute.

L'ensemble représente pas mal de jets de dé, mais chacun a sa signification si l'on veut obtenir des résultats réalistes. Dans *Age of Chivalry* et *Sword and Shield*, Rob Markham a tenté d'introduire une table de rapports de force à la place de la frappe réciproque. C'est à mon sens une erreur ; d'ailleurs l'exemple de combat qui est donné dans la règle de *Sword and Shield* utilise la frappe réciproque ! Pour l'amateur de médiéval historique, il suffit d'utiliser les tables figurant dans *Crusades II*.

Quelques conseils cependant : si une unité est attaquée de flanc, donnez-lui -1 à son dé de combat, et +1 à celui de l'attaquant. Si elle est attaquée de dos, ces modificateurs passent à -2 et +2. Et n'oubliez pas d'utiliser, aussi bien pour le dé de l'attaquant que pour celui du défenseur, les modificateurs de types d'unité (une unité de cavalerie ne combattra pas avec la même efficacité de l'infanterie ou de la cavalerie).

Que le plus acharné l'emporte

Les conditions de victoire reposent essentiellement sur les pertes subies par l'ennemi. Tenez soigneusement le compte des points de combat perdus de chaque côté (une unité en déroute compte dans ces pertes !). A partir d'un certain nombre de points perdus par un camp, le joueur adverse peut à chaque tour jouer un dé : plus les pertes sont élevées, plus la probabilité de déroute totale est forte. Dans *Crusades II*, le joueur ainsi condamné à la défaite peut se rebiffer. Il a alors le choix.

— Il peut tester le moral de toutes ses unités, un échec signifiant la déroute de l'unité (l'élimination pour celles déjà en déroute).

— Ou il peut mettre d'office en déroute toute une « bataille » (dont les unités déjà en déroute sont alors éliminées).

Dans les deux cas, il bénéficie d'un sursis qui peut lui donner la victoire, car son adversaire aussi est peut-être au bord de la rupture ! Inutile de dire que l'application de cette règle est chaudement recommandée dans tous les jeux de la série.

Ce bref aperçu des règles ne serait pas complet si je n'évoquais la séquence de jeu aléatoire optionnelle. La phase d'ordres est simultanée pour les deux joueurs. Puis, on tire au sort des jetons aux couleurs des deux adversaires. Le joueur qui voit sortir sa couleur peut faire bouger ou combattre l'une de ses « batailles » (n'ayant pas encore bougé ou combattu). Le désordre est garanti sur le champ de bataille, l'ambiance et le réalisme aussi !

La flèche du Parthe

Ces onze jeux seraient-ils donc sans défaut ? Nullement. J'ai mentionné à diverses occasions certaines failles, qui sont plutôt des négligences qu'autre chose. Encore un exemple : les règles de ligne de tir, pourtant fort banales et simples, sont plus ou moins complètes et bien (ou mal) écrites selon les boîtes. On rencontre ainsi une série d'accrocs irritants, qui justifieraient une réécriture coordonnée. Cependant, d'une façon générale, dans une série donnée, les règles sont toujours plus peaufinées dans la deuxième boîte de la série (et dans la boîte III pour la série *Royalists and Roundheads*).

Que ces réserves ne vous empêchent pas de goûter à cette série sans nom de quarante-quatre batailles. A mi-chemin entre la simplicité spartiate et tout de même excessive de la série *Ancients* (3W aussi) d'une part, et la relative lourdeur des *GBOA*, *SPQR* et autres *Lion of the North* d'autre part, il y a là de quoi se changer les idées en plongeant dans des âges historiques que le wargame sur carte laisse malheureusement aux figurinistes.

Frank Stora

Problème de disponibilité

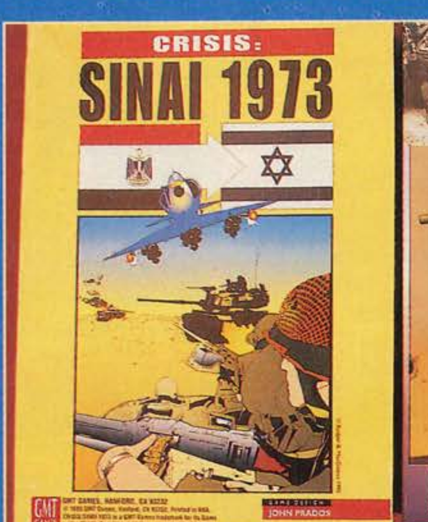
A l'heure où nous mettons en page, nous apprenons que 3W dépose le bilan. Vous aurez donc peut-être des difficultés à vous procurer certains jeux présentés dans cet article. C'est le cas pour : Marston Moor, Naseby, Justice Mills, Kilsyth (série *Royalists and Roundheads*) ; Garigliano, Ravenne, La Bicoque, Pavie (série *Crossbows and Cannon*) ; *The Black Prince* et *Crusades II*. Les stocks semblent suffisants pour les autres titres, mais décidez-vous vite...

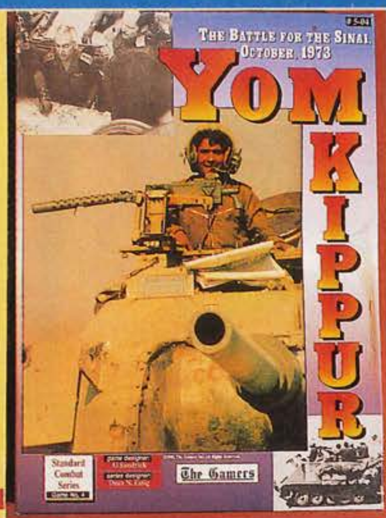
FICHE TECHNIQUE

Les jeux de cette famille sont des wargames en anglais édité par 3W.
***Sujet* : 44 batailles, des croisades, de la guerre de Cent Ans, du Moyen Âge, de la Renaissance et de la guerre civile anglaise (celle du XVIIe siècle).**
***Échelle* : en général 20 minutes par tour (10 à 20 tours le plus souvent) ; une centaine de mètres par hexagone.**
***Matériel* (en moyenne de bonne qualité) : 400 pions et quatre cartes sur papier d'environ 40 cm sur 55 dans chaque boîte.**
***Temps de jeu* : une bonne soirée par bataille.**
***Prix* : entre 200 F et 280 F suivant le jeu.**

Crisis: Sinai 1973
Yom Kippur

A chacun sa guerre du Kippour





La bataille du Sinaï en octobre 1973 est le sujet de deux jeux sortis presque en même temps, chez GMT et chez The Gamers. Difficile d'imaginer traitement plus différent d'un même sujet !

Mode ou concurrence ?

Deux jeux à la fois sur la guerre du Kippour. Drôle de mode ! On en oublierait presque qu'Égypte et Israël sont aujourd'hui en paix, grâce en bonne partie au résultat politiquement équilibré de ce conflit, et surtout grâce à l'action du président Anouar el-Sadate (l'un des plus grands hommes d'État du siècle, car il fut l'un des rares dans l'Histoire à avoir compris qu'une guerre pouvait déboucher sur la paix et non sur une autre guerre).

Pour en revenir au wargame, la concurrence GMT/Gamers n'est pas sans intérêt : les deux jeux sont si différents qu'il est peu probable que le joueur qui appréciera l'un trouve l'autre à son goût.

Sinai 1973, ou le poids du réalisme

Le matériel de *Crisis : Sinai 1973* est abondant et de grande qualité, comme d'habitude avec GMT. La carte est d'une élégante précision. Malheureusement, les pions ne comportent (en dehors des avions, très bien dessinés, et des... transports de troupes) que de mornes symboles Otan. Les aides de jeu sont nombreuses et claires.

La séquence de jeu commence par une étape politique astucieuse : en fonction de la situation sur le terrain, deux jets de dé indiquent le vote à l'Onu des États-Unis et de l'URSS. Si les deux super-grands sont d'accord, un cessez-le-feu est voté.

Suit une copieuse phase de maintenance, puis le tour du premier joueur : mouvement, raids aériens, bombardements d'artillerie, combats terrestres, mouvement des réserves de l'adversaire, mouvement et combat des unités ayant gagné un marqueur de percée, récupération des épaves de chars (!). Le tour du second joueur est identique.

L'ensemble est extrêmement détaillé. Les combats aériens sont très bien traités, d'une façon qui rappelle le *Yom Kippur* d'Eurogames. Le rôle des armes antichars est simulé par une phase de tir spécifique (et meurtrière) accordée au défenseur avant la phase de combat proprement dite. Les capacités personnelles des généraux sont prises en compte : ils peuvent limiter ou éviter la survenue d'un SNAFU. Avant chaque combat, attaquant et défenseur doivent en effet vérifier sur une table spéciale si l'un ou l'autre (ou les deux) est victime d'un de ces impondérables qui dérèglent les plans les mieux dressés.

Plusieurs scénarios sont proposés, chacun décrivant une étape de cette bataille de trois semaines. Mais le jeu ne prend évidemment toute sa profondeur qu'avec la campagne, potentiellement longue de 60 ou 70 tours. L'ensemble est d'une remarquable précision, mais on peut trouver excessive cette précision même. Aucune opération ne peut être menée sans se référer à une série de points de règle. Et au bout du compte, un tour de huit heures est fort long à jouer. Par ailleurs, il est assez curieux de trouver, dans un jeu aussi fin, des zones de contrôle rigides et actives (imposant le combat).

Yom Kippur, ou les risques de l'à-peu-près

Le *Yom Kippur* de The Gamers est le quatrième titre de la série *Standard* (*Stalingrad Pocket, Afrika, Ardennes*). La carte est claire et les pions superbes. Les règles sont légères, même si le livret spécifique apporte de nombreux suppléments. Rappelons l'essentiel de la séquence de jeu : pour chaque joueur à son tour, mouvement, combat, mouvement d'exploitation. Une phase de bombardement est intercalée ici entre mouvement et combat.

Bien entendu, des règles aussi simples ne vont pas sans approximation. Ainsi, les règles aériennes sont

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

Pour *Crisis : Sinai 1973* : l'exactitude des ordres de bataille et la précision de la simulation.
Pour *Yom Kippur* : la simplicité des règles et la variété des scénarios.

On regrette

Pour *Crisis : Sinai 1973* : la complexité des mécanismes.
Pour *Yom Kippur* : l'irréalisme de certaines règles, politiques notamment.

FICHE TECHNIQUE

	Crisis : Sinai 1973	*Yom Kippur*
Sujet : la bataille du Sinai entre Égyptiens et Israéliens lors de la guerre du Kippour en 1973.		
Langue	Anglais	Anglais
Éditeur	GMT Games	The Gamers
Échelle	8 heures par tour 4 km par hex.	2 jours par tour 3 km par hex.
Pions	720 (compagnies, bataillons)	280 (brigades)
Carte	55 x 85 cm	55 x 85 cm
Temps de jeu	Très long pour la campagne	Une à deux soirées
Prix	environ 290 F	environ 240F

très réduites, les capacités des deux camps variant simplement en fonction de l'évolution historique.
Mais il y a plus gênant que des règles approximatives : des règles historiquement inexactes. Ainsi, les missiles sol-air sont d'une mobilité très excessive ; en revanche, il n'y a aucune raison de leur interdire la traversée du Canal. L'efficacité des missiles antichars égyptiens ne dépendait pas de la date, mais de l'utilisation des chars israéliens sans infanterie d'accompagnement. L'utilisation des réserves d'exploitation égyptiennes n'a pas été déclenchée par un jet de dé, mais par l'appel à l'aide des Syriens. Et les QG égyptiens pouvaient traverser le Canal, non au prix de points de victoire, mais de problèmes d'organisation…
Mais surtout, les règles sur l'intervention des forces des États-Unis et de l'URSS sont absurdes, tant dans son déclenchement que dans son importance (deux divisions dont une blindée pour les Soviétiques, deux brigades seulement pour les Américains, et pas un seul avion !).
Enfin, la règle « rigolote » imprimée sur la carte à propos des remplacements de blindés est tout simplement de très mauvais goût.

Across Suez

Cet article ne serait pas complet s'il ne mentionnait un petit jeu de SPI que Decision Games vient de rééditer. Il ne s'agit ici que de la bataille de la Ferme chinoise, qui permit aux Israéliens de s'ouvrir le chemin du Canal. Règles très simples, pions peu nombreux (une soixantaine) et comportant des unités américaines et soviétiques nettement plus réalistes que celles de Yom Kippur. A ne pas confondre avec *Suez' 73*, infiniment plus complexe et raffiné, que GDW avait édité aux temps anciens.

Un peu de réalisme dans la simplicité

Pour ceux qui préfèrent ne pas se lancer dans la complexité de *Sinai 1973*, il est tout de même possible de corriger certains des défauts de *Yom Kippur*.

- Les SAM qui reçoivent un pion DG (désorganisation par bombardement) sont inactivés. Si un SAM se déplace, il est inactivé pendant un tour complet. Les SAM peuvent franchir le Canal. En combat, un résultat de recul les élimine.
- Les QG d'armée égyptiens (pas le GQG) peuvent franchir le Canal. Mais toute unité égyptienne qui retraverse le Canal (d'est en ouest) est considérée DG pendant un tour (les Égyptiens refusaient d'envisager d'être obligés de repasser le Canal).
- Les réserves d'exploitation égyptiennes sont utilisables à partir du tour 2 quand le joueur le désire, mais au prix de 2 points de victoire (cela veut dire que les Syriens sont mal en point).
- La règle 3.6 sur les pertes de blindés israéliens s'applique chaque fois que ces blindés affrontent de l'infanterie (quel que soit son type) durant toute la partie. Pour s'en protéger, ces blindés doivent être empilés avec de l'infanterie : mécanisée en attaque, mécanisée ou non en défense.
- Enfin, je crois qu'on peut laisser tomber les pions soviétiques et américains, dont l'utilisation éventuelle releva surtout à l'époque de la gesticulation onusienne…

Frank Stora

FLIGHT COMMANDER 2

Il y a une dizaine d'années, Avalon Hill avait publié un excellent jeu simple sur les combats aériens « à réaction », des années 50 à 90. *Flight Commander* revient aujourd'hui, mais sur l'écran des Macintosh et des PC. Enfin du vrai wargame aérien sur ordinateur !

Du carton à la puce

Les plus anciens de nos lecteurs se souviendront peut-être qu'il y a environ dix ans, nous avions dit beaucoup de bien de *Flight Leader*, un wargame aérien tactique sur carton. Avalon Hill a récemment publié une version informatique de ce jeu, qui en conserve toutes les qualités et y ajoute celles propres à l'ordinateur : simplicité d'utilisation et double insu notamment.
C'est dire que *Flight Commander 2* n'est pas un des très (trop) nombreux simulateurs de pilotage qui fleurissent sur nos écrans, mais une véritable simulation de bataille aérienne, et même de batailles aériennes. Le joueur (ou les joueurs, on peut jouer à deux) dirige les mouvements non pas d'un avion piloté en temps réel, mais d'une escadrille commandée en temps artificiel familier aux wargameurs. Autrement dit, si vous abandonnez votre ordinateur pour dîner (à supposer que l'altitude ne vous coupe pas l'appétit), pas besoin de chercher un bouton pause, rien n'arrivera à vos avions qui attendront docilement le prochain tour de 7,5 secondes.

L'anti-shadok

Pourquoi faire compliqué quand on peut faire simple ? C'est ce que se sont dit les créateurs de *FC2*, contrairement aux Shadoks et à certains concepteurs de jeux informatiques qui profitent de l'ordinateur pour accumuler des détails pas toujours indispensables, accouchant de jeux aussi lourds à manier que leurs équivalents en carton. Dans ces jeux, le seul atout de l'intelligence artificielle opposée au joueur est bien souvent de mieux se débrouiller dans le maquis des procédures.
Rien de tel dans *FC2*. Sur l'écran, la fenêtre principale est occupée par une carte sur laquelle on peut zoomer et où se détachent les figurines des différents avions. A gauche et au dessus, le tableau de bord de l'avion sélectionné : vitesse, carburant, altitude, armements, écran radar… Et les commandes : manche à balais et manette des gaz, que l'on manipule évidemment à la souris. Lorsque l'on bouge le manche d'un avion, on voit apparaître devant la figurine qui le représente une flèche indiquant le mouvement qu'il réalisera au tour suivant selon la position des commandes. Difficile de faire plus convivial ! Cette manipulation est si rapide que, dans le jeu à deux, il n'est pas gênant d'attendre que l'adversaire ait fini de donner ses ordres pour entrer les siens.
Les tirs de missiles, décidés par le joueur, sont résolus entre chaque tour. Les tirs de canons sont automatiques, et résolus par l'ordinateur pendant le mouvement lui-même. Les attaques air-sol sont évidemment prévues (à la différence de Flight Leader). Comme les missiles, bombes et roquettes sont lancées entre chaque tour. Les armements sont choisis par le joueur avant sa mission.
Il existe de nombreuses options de jeu, selon que l'on préfère un jeu plus simple, pour s'entraîner, ou plus réaliste, incluant notamment la possibilité de suivre un adversaire si l'on est dans sa queue. Au total, l'ordinateur s'occupe de tous les détails qui font le réalisme, sans imposer de manipulations complexes au joueur.

Des combats aériens à portée de souris

Depuis un demi-siècle que les avions de combat ont des réacteurs, des affrontements ont eu lieu dans de nombreux endroits de la planète, entre des forces très diverses. Avalon Hill nous propose une très large gamme de scénarios, allant des Sabre et MiG 15 de Corée jusqu'à un (très) hypothétique affrontement entre F-15 Eagle américains et MiG 23 russes en 1997, en passant par les guerres israélo-arabes, la guerre du Viêt-nam, les conflits indo-pakistanais, les Malouines… Bien évidemment, il n'est pas difficile de créer des batailles imaginaires entre tous les pays et tous les types d'avions que vous voudrez.
En outre, cinq campagnes sont proposées, dans lesquelles le joueur tient le rôle d'un chef d'escadrille qui doit gérer son potentiel en pilotes et en matériel tout au long d'une série de scénarios enchaînés. Bon courage : l'adversaire informatique n'est pas maladroit du tout !

Vite, le début !

Qu'est-ce qui manque donc à *FC2* ? Pas grand-chose, puisqu'il y a même des dossiers sur les différents avions et missiles représentés, et sur les forces aériennes du monde entier (un seul reproche : la vitesse maximum du Rafale de série sera très supérieure à celle mentionnée dans le jeu). En réalité, mon seul souhait est qu'Avalon Hill nous offre dès que possible une version du jeu adaptée au temps des hélices, c'est-à-dire aux deux premières guerres mondiales. En attendant, pour tous les amateurs d'aviation militaire moderne, *FC2* est vraiment un achat qui s'impose. Un bon conseil : n'hésitez pas à comparer les prix avant d'acheter…

Frank Stora

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

Enfin un jeu informatique sur les combats aériens qui n'est pas un simulateur de vol, mais un wargame à (très) nombreux scénarios.

On regrette

Qu'il n'y ait pas d'extension pour le temps des hélices.

FICHE TECHNIQUE

FC2 **: wargame en anglais sur ordinateur édité par Avalon Hill.**
Sujet **: les combats aériens des avions à réaction.** ***Échelle*** **: 7,5 s par tour ; 500 m par case (cubique).**
Matériel **: disquettes ou CD-ROM, pour Macintosh ou pour PC.**
Prix **: environ 500F.**

Les Bourguignons

De Jean sans Peur à Charles le Téméraire en passant par Philippe le Bon, la Bourgogne connaît durant la guerre de Cent Ans et dans les années qui la suivent une indépendance politique de fait et une vie de cour fastidieuse. Situées à cheval sur la France et le Saint-Empire, les possessions bourguignonnes sont dispersées de la mer du Nord jusqu'aux Alpes. Toute la stratégie des ducs de Bourgogne sera de les rassembler, en annexant par la force, le mariage ou la négociation les territoires qui les séparent. Il faudra toute la puissance des Suisses et toute le ruse de Louis XI pour éviter que ne se reforme une nouvelle Lotharingie aux dépends de la France.

Le défi

Jouer une armée de ce type, c'est tester les limites extrêmes du concept même de jeu antique-médiéval. Limite chronologique, nous sommes à la veille de la Renaissance ; limite technologique, l'artillerie est déjà là, et les chevaliers en grande armure représentent un défi et une force de frappe inégalés dans les siècles précédents.
Le joueur Bourguignon sera presque systématiquement en infériorité numérique – à cause du budget – et très souvent découvert par la plupart de ses adversaires. Il doit absolument éviter de répéter les erreurs historiques de Charles et ne pas lancer, comme à Montlhéry, ses gens d'armes sans laisser tirer son infanterie.

Des brutes à jouer en finesse

Vu le prix de chaque figurine (même les milices font déjà 8 points), il faudra prendre un soin tout particulier à ne rien concéder à l'adversaire. La charge de vos SHK sera dévastatrice si votre tir ramollit d'abord la cible et que vos gens d'armes arrivent de façon impétueuse. Dans ces conditions, même une phalange de piquiers peut être brisée. Surtout, ne gaspillez pas vos précieux gens d'armes sur des troupes secondaires, sauf si vous ne risquez pas une prise de flanc pendant la poursuite.
Il était courant, surtout vers la fin du XIVe siècle, de démonter les gens d'armes, à l'exemple des Anglais. Cela peut être très utile suivant le terrain de l'adversaire, notamment pour franchir des obstacles ou face à des lances.
Vos tireurs vous coûtent très cher, raison de plus pour ne pas les laisser au chômage. Pensez à leur permettre de continuer à tirer durant toute la partie. Leur équipement lourd vous autorise une dose de risque, car il les rend moins fragiles. Les pointes perforantes (PP) seront indispensables face à un adversaire lourd. L'option d'en monter une partie est onéreuse, aussi ne la prenez que si vous avez déjà un plan en tête, par exemple couvrir le flanc d'un débordement ou bien prendre rapidement un élément de terrain.
Les levées paysannes peuvent vous réserver d'heureuses surprises si vous les laissez en vue du duc, sur les flancs et l'arrière, et qu'elles peuvent apercevoir une charge amie ou une déroute ennemie. Une charge de hallebardiers n'a jamais laissé indifférents ceux d'en face.
Les piquiers flamands quant à eux n'ont pas particulièrement envie de se battre pour vous. Ils sont donc eux aussi à surveiller et à encadrer… Hélas, vous avez si peu de troupes qu'il est difficile d'en garder en réserve juste pour cela.

Une offensive ciblée et minutée

Toute la difficulté de jouer une armée bourguignonne est de tirer le meilleur parti possible d'une poignée de troupes extrêmement performantes, mais peu nombreuses et dont l'infanterie est très peu motivée.
La solution passe sans doute par l'offensive (n'oubliez pas que le jeu s'appelle *Charges*!), mais une offensive réfléchie. Concentrez-vous sur une cible, une unité ennemie ou un endroit précis du champ de bataille, et ne vous laissez distraire par rien d'autre.
Maîtrisez bien le timing, toute l'astuce consiste à bousculer ce que vous avez choisi d'attaquer afin de décourager le reste de l'armée adverse avant qu'elle puisse faire jouer sa supériorité numérique.
Pour cela, il vous faudra utiliser au mieux le terrain et choisir, si possible, des terrains moyennement accidentés pour pouvoir manœuvrer entre les difficultés.

Philippe Bondurand

Bourguignons (1363 à 1471) (1)

Min	*Max*	*Nom*	*Type*	*Moral*	*Armes*	*Points*
1	1	Général en chef	SHK (2)	Irr	L, BAB	56
0	4	Général subordonné	SHK	Irr	L, BAB	56
4	7	Gens d'armes bourguignons	SHK	Irr B	L, BAB	68
12	32	Gens d'armes bourguignons	SHK	Irr C	L, BAB	56
0	10	*passer des gens d'armes bourguignons en Irr B*				12
0	14	Gens d'armes français	SHK	Irr B	L, BAB	68
0	12	Gens d'armes italiens	SHK	Reg C	L, BAB	68
0	70	*donner des B à des SHK*				12
0	12	Demi-lances	HC	Irr C	LC, BAB	22
0	32	Piquiers flamands (3)	HI	Reg D	P	20
0	16	*passer moins de la moitié des piquiers en EHI*				7
18	32	Arbalétriers flamands (3)	HI ou LHI	Reg D	AB	16
0	32	*passer des arbalétriers flamands en Irr C*				0
18	48	Archers picards (4)	LHI	Reg D	A ou AB	16
0	48	*donner la FSA à tous les Picards Reg équipés d'A*				3
0	48	*donner la PP à tous les Picards équipés d'A*				0
0	48	*passer des Picards en Irr C*				0
0	16	*donner des montures MOC à des LHI*				6
0	16	*donner des A2M aux Picards montés*				6
0	80	*donner obligatoirement des PA à tous les HI équipés d'AB*				4
0	32	Levées paysannes	MI	Irr D	A2L	8
0	4	Artilleurs	AM	Irr C	AP	13

Option avec alliés anglais

Min	*Max*	*Nom*	*Type*	*Moral*	*Armes*	*Points*
1	1	Général en chef	SHK	Irr	L, BAB	56
5	11	Gens d'armes anglais (3)	SHK	Reg B	L, BAB	80
0	12	*donner des B à des gens d'armes*				12
16	32	Archers anglais (4)	LHI	Reg C	A, FSA, PP	23
0	8	*passer des archers en LEHI avec monture MOC*				14

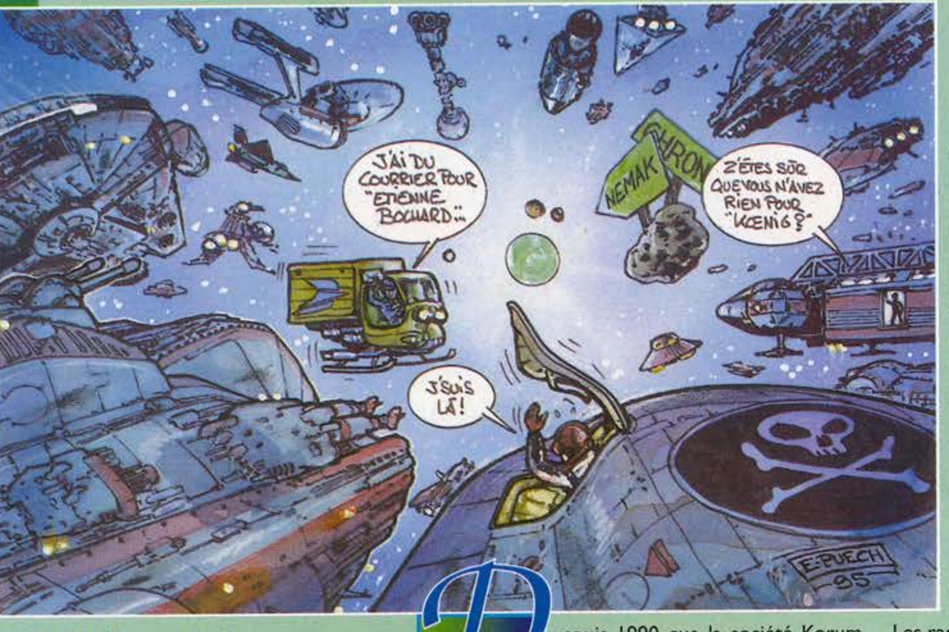
1) Cette armée ne tient pas compte des réformes que Charles le Téméraire a entrepris au cours des dernières années de son règne, en créant des compagnies d'ordonnance à l'imitation de son cousin le roi de France. C'est pourquoi la fourchette de date se termine à l'entrée en vigueur de cette réforme, six ans avant la défaite finale des Bourguignons et la mort du duc, sous les murs de Nancy.

2) Vous pouvez choisir avant de démonter vos gens d'armes, ils seront alors LSHI et armés d'A2M ou de LC. Bien entendu, le prix n'est pas le même. Tous les SHK dépendant d'un même général ou sous-général doivent faire le même choix.

3) Si vous utilisez la règle optionnelle séparant le moral du combat, les Flamands peuvent être plus précisément définis comme moral D mais de combat C. Les gens d'armes anglais seront alors de moral C et de combat B.

4) Vous pouvez prendre autant d'éléments de pieux (16 points) que les archers équipés d'A présents peuvent en transporter (voir les règles concernant le génie).

Nemak II



Comparativement aux autres pays européens, les joueurs français boudent le monde des jeux par correspondance. Pourtant, professionnalisme et qualité sont souvent au rendez-vous, comme le prouvent *Nemak II* et *Chronos*, deux jeux d'aventure sur fond de galaxie.

Depuis 1990 que la société Korum propose des jeux, elle connaît bien le mot évolution. Ainsi, *Nemak II* est son cinquième jeu, une version révisée de *Nemak*. S'il reprend bon nombre d'actions et de possibilités à son aîné, les ingrédients qui y ont été incorporés relèvent fort bien le résultat final.

Avec *Chronos*, géré par la toute récente société Ludexpress, également formée d'une équipe d'informaticiens, on découvre un jeu entièrement neuf mais pas totalement nouveau. De l'étude de ces deux produits 100 % français se dégagent des différences notables, qui permettront aux amateurs de faire leur choix.

La quête et les moyens

Le terrain de jeu dans *Nemak II* est une immense galaxie composée de 3969 étoiles, au centre de laquelle trône la planète Nemak, véritable pôle attractif mais qui n'en est pas pour autant une fin en soi. Car *Nemak II* est une partie illimitée, une grande saga où chacun peut à sa guise choisir l'option du pouvoir coûte que coûte, en installant son royal séant sur la planète phare, ou voyager au fil des événements en se réclamant pirate, mercenaire ou politicien averti. Le joueur, une fois gagné par la lassitude d'un grand nombre de tours de jeu, peut se retirer de la partie avec les honneurs.

Dans *Chronos*, on évolue dans une multitude de petites galaxies plus proches de notre système solaire puisque composées en moyenne de 7 étoiles, l'ensemble du jeu comportant 3200 planètes. Par un amalgame subtil d'évolution coloniale et d'énigmes, il faut être le premier à retrouver la Terre et mettre ainsi un terme au suspense. Les gérants de Ludexpress m'ont affirmé que cette fin n'en était pas une puisqu'elle débouche sur un autre univers de la saga *Chronos*, mais cela est une autre histoire. En tout cas, ce jeu offre une trame complexe d'énigmes pour une solution en forme de « bouquet final » (que l'on ne retrouve pas dans *Nemak II*), à une échelle aussi imposante puisqu'ici on nous propose une myriade de petites énigmes, enquêtes ou complots à déjouer, mais sans lien entre eux.

Pour agrémenter la quête du JPCiste, *Nemak II* s'est offert la participation de 14 races possédant moult étoiles, voyageant et combattant à bord de vaisseaux spatiaux, et qu'il faut donc considérer comme des personnages-non-joueurs inévitables. Le joueur peut faire évoluer génétiquement son commandant vers certaines de ces races, s'octroyant ainsi des pouvoirs en diplomatie ou dans les différents domaines de la colonisation. Dans *Chronos* également, il faut cohabiter avec une demi-douzaine de races extraterrestres aux caractères différents, souvent très agressifs, mais dont les plus gentilles sont de véritables mines de renseignements concernant l'ordonnance de la galaxie.

Les races autonomes sont apparues à la même époque dans les deux jeux, et l'on ne peut pas accuser une société d'avoir « pompé » sur l'autre. On ne peut que se réjouir de voir que l'atmosphère ainsi créée rapproche du jeu de rôle.

Pour ce qui est de l'unité centrale de déplacement, elle est représentée par un énorme vaisseau. Viennent graviter tout autour des sous-éléments sous la forme de nefs, 3 au total dans *Nemak*, qui peuvent être construites en cours de jeu. Quant à l'équipement militaire, il se compose de missiles, navettes, lasers... pour lesquels l'investissement permet d'augmenter l'efficacité. *Chronos* propose des unités plus mobiles de type chasseurs, unités de défenses orbitales ou cargos de transport. L'efficacité n'en est pas modifiable, chaque élément ayant sa propre particularité.

Dans *Nemak II*, il est possible d'effectuer des missions sur un grand nombre de planètes du secteur (20 missions différentes), plus des combats contre des étoiles ou des commandants, la quantité d'ordres est impressionnante et permet ainsi de faire de nombreux tests tactiques à chaque tour. *Chronos* souffre sur ce point d'une légère lenteur due au fait que les actions de colonisation, de renforcement planétaire ou de réparation des unités rongées par l'usure, ne peuvent s'effectuer que sur une seule planète par tour. Toutefois, à grands renforts de technologie, donc de temps, il est possible de s'ingérer dans les affaires de quatre planètes par tour.

A noter que Ludexpress a mis au point un système boursier, la Banque monétaire intergalactique, qui permet d'acheter ou de vendre des minerais, parfois rares et souvent indispensables.

La notion d'initiative existe dans les deux jeux. Dans *Nemak II* c'est le commandant le plus puissant qui attaque le premier une planète. Bien entendu, en cas de combats entre commandants les résolutions sont simultanées. Dans *Chronos*, cette notion d'initiative est gérée en fonction de l'ordre d'arrivée des ordres à la société, mais même si les JPCistes de province peuvent bénéficier d'un délai, cette façon de faire implique une diplomatie écourtée entre les tours (afin de gagner du temps), et pour un résultat aléatoire.



Le grand nombre de joueurs fait toute la richesse de Nemak II.

vs Chronos

le choc des galaxies

De la technologie à la diplomatie

D'autres grandes idées développent l'intérêt ludique. Tout d'abord, le secteur de la recherche technologique qui tient une part considérable dans *Chronos* puisque le joueur peut avoir accès à près de 150 applications, au fur et à mesure de la progression des technosavants dans l'informatique, la médecine, la robotique et bien d'autres. Ainsi, certaines découvertes, combinées judicieusement à d'autres, débouchent sur des applications puissantes, comme la création de nouveaux chasseurs, de champs magnétiques, l'élévation du niveau de diplomatie qui permet d'avoir des contacts bien plus poussés, et ainsi de suite. De fait, il est impossible de tout découvrir en une seule partie et l'on constate que nombre des applications restent dans l'ombre.

Dans *Nemak II* il n'y a que 3 secteurs technologiques, qui concernent soit l'attaque, soit la défense, soit un domaine appelé combinatoire. Les découvertes apparaissent au fur et à mesure que l'on atteint des paliers (représentés en points), soit en investissant par le biais de la monnaie locale, soit au cours de différentes actions. Si tout le monde a connaissance des premières découvertes (inscrites dans les règles), pour la suite tout est secret, Korum distillant dans la partie de nouveaux projets technologiques en fonction de l'état d'avancement des recherches. D'ores et déjà, les premières découvertes touchent l'agrandissement des champs radar, augmentant ainsi la taille de la carte sur la feuille de résultats, l'utilisation d'un anti-brouilleur, les échanges par le biais des téléportations...

Il est impensable de concevoir un JPC viable si l'on exclut tout contact entre les joueurs. Même si cela favorise l'apparition des célèbres maffias qui ont parfois frappé fort, la diplomatie, et tout ce qu'elle représente de puissance pour qui la maîtrise, est indéniablement le moteur de tout jeu par correspondance. Korum et Ludexpress l'ont bien compris, et ont mis l'accent sur la facilité des échanges. Outre les notes diplomatiques, il est possible de s'exprimer par l'intermédiaire de petits zines édités un tour sur deux, très complets, relatant la vie dans les galaxies mais offrant aussi un support pour tous les amateurs de lettres ouvertes. Korum s'est orienté, au sein même du jeu, vers la possibilité de créer des confréries officielles, répertoriées et structurables à souhait par les joueurs, regroupant de nombreux commandants partageant les mêmes idéaux et pouvant s'entraider en cas de coup dur. Ces confréries représentent également un asile pour les nouveaux joueurs qui, prenant la partie en cours, sont souvent les proies favorites des peu scrupuleux.

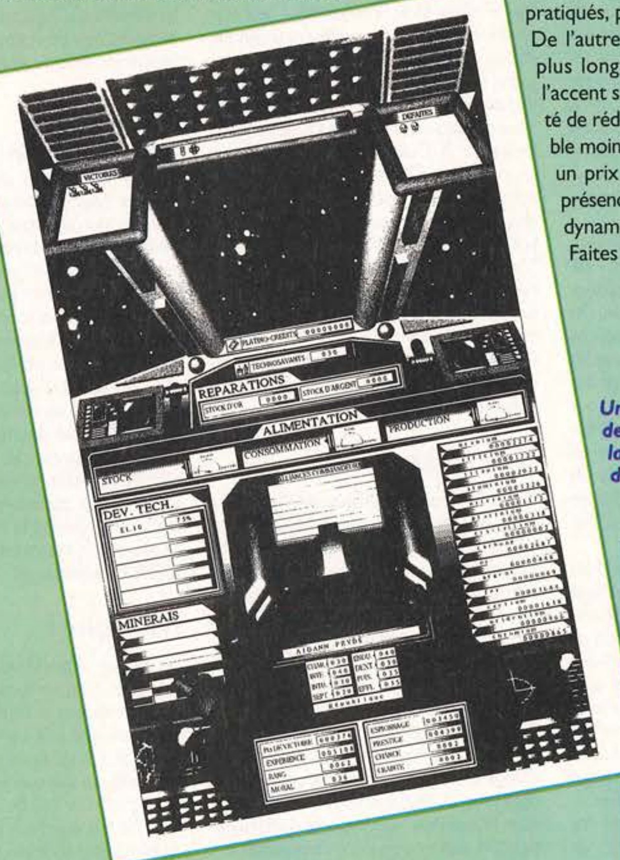
La diplomatie avec les races extraterrestres figure au nombre des nouveautés que l'on retrouve également dans *Chronos*. Heureusement, car la partie souffre du nombre trop réduit de joueurs et il n'est pas rare de se retrouver seul ou à deux dans une galaxie, et pour peu que l'on veuille y demeurer plusieurs tours pour développer une colonisation efficace, on se sent rapidement esseulé.

Ordres et résultats...

La rédaction des ordres, tâche qui peut se révéler fastidieuse à terme, a toujours préoccupé les gestionnaires de Korum pour qui des ordres simples et rapides à remplir sont gages de motivation et de gain de temps. En quelques minutes, les ordres sont donnés et seront saisis par Korum. Chez Ludexpress, on a opté pour la scannérisation des feuilles d'ordres, s'évitant ainsi une surcharge de travail, mais laissant du coup au joueur la tâche pénible de noircir un nombre important de cases, proportionnel à la quantité d'ordres donnés.

En contrepartie, *Chronos* agrémente ses résultats de nombreux et beaux graphismes, aussi bien pour chaque planète colonisée que pour la situation du commandant, sous forme d'une console de pilotage. A savoir aussi : plus un commandant contrôle d'étoiles plus ses résultats sont épais (une page pleine par étoile). En comparaison, les feuilles de résultats de *Nemak II* apparaissent plus austères, dépourvues de graphismes, et certains rapports sont écrits en caractères bien trop petits. Le nombre de pages ici se situe entre cinq et huit.

Sur le fond, les dossiers de résultats des deux jeux sont riches et complets, et relatent comme il se doit toutes les aventures vécues durant le tour.



Un des points forts de Chronos : la qualité des feuilles de résultats.

... à quel prix ?

La moyenne d'âge des participants aux JPC se trouve être très basse, surtout dans ce style de jeux mêlant plusieurs genres en quantité équitable et dont le niveau de difficulté n'est pas trop élevé. Or la jeunesse, peu fortunée par définition, est très exigeante quant aux tarifs appliqués : 25 F le tour pour *Nemak II*, avec un zine gratuit à chaque fois ; révision à la baisse des tarifs pour *Chronos* qui passent à 40 F le tour, avec envoi d'un zine gratuit un fois sur deux.

Fait remarquable : ces deux sociétés ne transforment pas votre argent en crédit non remboursable, comme c'est le cas pour certaines autres, ainsi tout solde positif est rendu sur simple demande.

L'emballage final

Ces deux jeux offrent d'énormes possibilités, la conception est vaste et modulable, grâce à des gestionnaires toujours à l'écoute des désirs des joueurs.

D'un côté, *Chronos*, d'une profondeur de jeu rarement atteinte, est toutefois ralenti par le fait que les actions principales ne sont possibles que sur une seule étoile par tour. Il est également moins mouvementé en raison du petit nombre de joueurs. Ses règles refondues et plus explicites, soutenues par des feuilles de résultat remarquables sont ses atouts, mais son prix, bien que restant dans la moyenne de ceux pratiqués, paraît toujours trop cher.

De l'autre *Nemak II*, qui bénéficiant de la plus longue expérience de Korum, met l'accent sur la clarté des règles, la simplicité de rédaction des ordres, dans un ensemble moins « tape-à-l'œil » certes, mais pour un prix parmi les plus compétitifs. Et la présence de 400 joueurs qui, à leur façon, dynamisent le jeu.

Faites votre choix !

Didier Marchewka
illustration : Éric Puech

CONTACT

- *Chronos*. Ludexpress, 32 cours Alsace-Lorraine, 33000 Bordeaux. Tel : 56 79 07 21 ; fax : 56 01 19 21.
- *Nemak II*. Korum, 8/10 place de l'Europe, 94220 Charenton. Tel : 48 93 75 62 ; fax : 43 79 70 58.

Inspirations...



Universalis

Quatre mille ans d'histoire

La reine soleil, de Christian Jacq (Pocket), sera difficile à reprendre tel quel. Après tout, son cadre (l'Égypte du temps d'Akhénaton) n'a pas souvent été abordé par les scénaristes. En revanche, c'est une mine d'éléments à reprendre... Pour commencer, il dépeint une situation politico-religieuse inextricable, qui peut être reprise à peu près telle quelle dans n'importe quel univers. Et puis, il est plein de petites notes de « vie quotidienne » exotiques à souhait, que vous pouvez détourner sans scrupule.

Les Vikings, de Régis Boyer (Pocket), est une excellente description des multiples facettes de la civilisation scandinave, des origines jusqu'à la christianisation. On découvre une culture assez avancée, pas plus guerrière qu'une autre, avec une littérature, une religion... bref, l'image des barbares sanguinaires débarquant pour piller et violer subit quelques modifications majeures. Si vous avez envie de mettre des Vikings (ou l'équivalent local) dans votre campagne, procurez-vous ce livre en toute confiance, même si sa lecture est parfois un peu ardue.

Moi, Sylla, dictateur, de Bernard Simiot (Livre de Poche), est relativement court, assez vite lu et très bien documenté. Au premier degré, c'est un coup de projecteur tout à fait fascinant sur l'agonie de la République romaine. Pris avec un peu de recul, c'est une gigantesque mine d'idées et d'anecdotes pour n'importe quelle période de guerre civile... Quant au personnage central, il mériterait d'être repris tel quel dans un scénario.

Quittons le domaine de la biographie romancée et revenons à l'Histoire avec un grand H, avec le **Louis XI** de Paul M. Kendall (Fayard). C'est sans doute la peinture la plus accessible du roi-araignée et de son époque. Et quelle époque ! Entre la fin de la guerre de Cent Ans et la destruction du duché de Bourgogne, il y a matière à une formidable campagne axée sur l'espionnage et les coups de poignard dans le dos...

Enfin, concluons avec **Les fascismes** de Pierre Milza (Points/Histoire). C'est une étude très complète et très documentée, depuis la fin du XIXe siècle jusqu'à nos jours. Les seuls passages qui soient immédiatement exploitables pour un jeu sont ceux consacrés à l'Italie de Mussolini dans les années 20 (l'excellente campagne *Orient Express*, pour *Cthulhu*, contient plusieurs scénarios se déroulant en Italie). Certains chapitres sur les racines intellectuelles du fascisme passionneront les MJ de *Maléfices*... Quant au reste, à savoir l'étude socio-économique des conditions qui ont permis l'émergence d'un totalitarisme dans des États civilisés et relativement démocratiques... eh bien, disons qu'il y a des leçons à en tirer pour des campagnes situées dans un futur proche.

Une uchronie

Tempête sur Babylone, de David Mason (Livre de Poche), est un bon exemple de ces bouquins d'espionnage-action écrits à toute vitesse par des auteurs désireux de tirer le maximum d'un événement historique donné. La formule a un gros inconvénient : lorsque l'événement est passé, le livre sombre dans l'oubli. C'est parfois dommage. *Tempête sur Babylone* décrit l'assassinat d'un dictateur moustachu, basé à Bagdad, juste après la guerre du Golfe. Il est bien écrit, prenant, et constitue un véritable petit guide de préparation d'une opération clandestine de grande ampleur. Pour *Mercenaires*, ou n'importe quel jeu cyberpunk axé « opérations commando ».

Pour anglophones

Il est gros, il est cher, il est écrit en étranger, il ne rentre pas dans le cadre de ma rubrique, mais je me fais plaisir en vous le signalant : le dernier David Eddings vient de sortir ! C'est un monstrueux pavé intitulé **Belgarath the Sorcerer**, et les fans de la Belgariade peuvent sauter dessus à l'instant où il sortira en français. L'action se déroule sur sept mille ans, deux continents et une douzaine de civilisations... bref, il y a de quoi jouer !

Un détour par le kiosque...

Si vous maîtrisez un jeu contemporain, il y a une inspi évidente (si évidente qu'en cinq ans, je n'ai jamais pensé à en parler !), c'est **Courrier international**. Toutes les semaines, cet hebdo propose une sélection d'articles d'actualité piochés dans la presse du monde entier, souvent consacrés à des sujets dont la presse française ne parle pas, ou alors en quelques lignes. De plus, ses dossiers sont toujours très bien faits... Au gré de vos besoins, vous pourrez y puiser des données précises sur un sujet, ou démarquer les informations et les remettre à votre sauce (un trafic de plutonium peut parfaitement, une fois que vous aurez changé le nom de la substance, devenir le ressort d'un scénario SF ou médiéval-fantastique).

Musique !

Le dernier Alan Stivell s'appelle **Brian Boru**, et c'est un excellent fond sonore pour n'importe quel jeu médiéval-fantastique (comme à peu près tout ce qu'a fait Stivell depuis quelques années). (Keltia III)

Je ne suis pas allé voir le film *Lancelot*, mais j'ai acheté la bande originale : **First Knight**. Elle est chère et courte, mais elle contient deux ou trois morceaux tout à fait acceptables si vous voulez sonoriser une scène de bataille ou une cérémonie religieuse à grand spectacle. (Epic)

Pour une fois, un peu de vidéo

Si vous avez un magnétoscope, précipitez-vous sur **Wild Palms** ! Cette mini série complète (trois cassettes d'une heure et demie) est à la fois un scénario tout prêt pour *Conspirations* (voir Têtes d'affiche) et le film le plus cyberpunk que j'ai jamais vu (William Gibson fait même une apparition !). Nous sommes à Los Angeles en 2007... et il est difficile d'en dire plus sans déflorer l'intrigue. Disons qu'il y est question de complots, de contrôle mental, de sectes, d'immersion dans un Réseau. Bref, rien que des choses familières aux amateurs du genre. L'ambiance est plus huppée et plus propre que dans la plupart des jeux de rôle cyberpunks, mais ce sera parfait pour *Cyber Age*, par exemple. Et l'adaptation aux autres jeux reste très faisable, même si elle risque de prendre un peu plus de temps (Delta vidéo, environ 250 F).

Tristan Lhomme

Science-fiction Fantastique

Des mondes fous, fous, fous

Une fois n'est pas coutume, c'est une réimpression qui a la vedette ce bimestre-ci, ou plutôt *cinq*, puisque Denoël vient de ressortir, sous forme d'un coffret, les cinq titres de Fredric Brown inscrits à son catalogue. Une heureuse initiative qui devrait permettre aux plus jeunes de découvrir le grand spécialiste (avec Robert Sheckley) des univers déjantés et des paradoxes frapadingues. Également auteur d'un nombre respectable de nouvelles et romans policiers (1) (dont le célèbre *La nuit du jabberwock*, J'Ai Lu), il a marqué le genre qui nous intéresse d'une empreinte indélébile avec deux chefs-d'œuvre qui se lisent avec toujours le même plaisir. **Martiens go home** décrit l'invasion de la Terre la plus loufoque jamais écrite, où de petits Martiens — verts, évidemment ! — plongent notre bonne vieille planète dans un véritable bain de folie. La fameuse réplique « Hé, dis, Toto, c'est bien la Terre ici ? » en dit long sur le ton résolument débridé de ce roman dément. Mais **L'univers en folie** est peut-être plus dingue encore, avec son héros projeté dans un univers parallèle où la propulsion interstellaire a été inventée au début du XXe siècle par

un bricoleur de machines à coudre et où des BEM (2) tout droit sortis des couvertures des *pulps* (3) se promènent en toute tranquillité dans les rues ! Fou rire garanti. Quant aux trois recueils de nouvelles qui complètent le coffret, ils présentent toutes les facettes du talent de Brown. Ainsi, c'est son côté délicieusement paranoïaque qui domine dans **Une étoile m'a dit**, tandis que **Fantômes et farfafouilles** présente avant tout de très courtes histoires à chute, tour à tour ironiques, sarcastiques ou cruelles. Enfin, **Lune de miel en enfer**, recueil plus hétéroclite, complète ce tour d'horizon de l'œuvre science-fictive d'un humoriste de grand talent. (Denoël « Présence du Futur » 2, 17, 65, 75 & 120)

Le bonheur du MJ

Les montagnes de Majipoor, un court roman de Robert Silverberg, conte comment un jeune prince tombé en disgrâce tente de se réhabiliter en conduisant une expédition dans le Grand Nord, afin de libérer un groupe de scientifiques prisonniers d'une peuplade oubliée vivant d'une manière primitive. Avec un tel sujet, on pourrait s'attendre au pire, mais Silverberg n'est pas l'un de ces tâcherons qui moulinent au kilomètre de la fantasy stéréotypée, et le lecteur va de surprise en surprise au fil de cette histoire sensible et intelligente, qui décrit avec finesse le choc de deux cultures, l'une barbare et l'autre hyperévoluée, par la vision intériorisée d'un personnage complexe. De surcroît, ce roman peut être pour ainsi dire « décalqué » mot pour mot afin de construire un scénario utilisable dans le cadre de n'importe quel jeu de fantasy ou de space opera ! Grosbills s'abstenir. (Robert Laffont « Ailleurs & Demain »)

Plus traditionnel – plus long, aussi –, **Voyage au fond du labyrinthe**, sixième volume des *Portes de la Mort*, de Margaret Weis et Tracy Hickman. Si tous les romans inspirés par les univers de Gary Gygax étaient de ce niveau de qualité, le lecteur ne saurait plus où donner de la tête : personnages vivants et tangibles, décors soignés, intrigue complexe, tout est réuni pour faire de chaque volume de cette série un « vrai » livre, et non un démarquage poussif de scénario. (Pocket « Fantasy » 5558)

Autre coffret chez Denoël : **L'infernale comédie**, de Mike Resnick, un triptyque qui me laisse perplexe. Certes, l'intention est louable : une analyse du colonialisme et de ses conséquences sur trois planètes différentes. Chaque roman s'inspire ouvertement de l'histoire d'un pays africain : le Kenya pour *Paradis*, le Zimbabwe pour *Purgatoire* et l'Ouganda pour *Enfer*. Et c'est là que le bât blesse. Car même si la description physique des autochtones et des animaux locaux change, au fond, ce sont toujours, fondamentalement, des Noirs, et des pseudo-éléphants, pseudo-lions, etc. La SF, dans ces livres, n'est qu'un vernis superficiel, à tel point que l'on peut se demander pourquoi l'auteur n'a pas tout simplement écrit trois ouvrages historiques sur les trois pays en question. C'est très intéressant d'un point de vue documentaire, mais bien décevant sur le plan imaginatif. Cela dit, il y a là-dedans matière à scénariser – et à réfléchir. (Denoël « Présence du Futur » 559, 560 & 561)

Vite fait

Toute l'œuvre conjecturale de René Barjavel réunie en un gros volume, voilà ce que vous trouverez au sommaire des **Romans extraordinaires**. Barjavel fut un auteur très prisé, malgré son rôle durant l'Occupation. Avec le recul, on peut se demander pourquoi. Seuls *Le voyageur imprudent* et *Le grand secret* demeurent encore lisibles de nos jours ; ainsi que *La nuit des temps*, mais il s'agit d'un plagiat éhonté de *La sphère d'or* de l'Australien Earle Cox. (« Omnibus »)

Island One, signé Eric Cowez et sous-titré *L'arche des outre-ciel*, est le premier titre d'une nouvelle collection apparue dans les kiosques. Sans être un chef-d'œuvre, on peut dire qu'il se lit agréablement et recèle quelques idées exploitables, notamment en ce qui concerne la documentation scientifique. D'un autre côté, ce n'est guère original et la psychologie franchement stéréotypée des personnages finit par lasser. C'est ce qu'on appelait il y a vingt ans « un bon Fleuve Noir ». (SIPE « Les Quatre Dimensions »)

(1) La collection « Super Poche » du Fleuve Noir a publié l'année dernière un recueil intitulé « Les Asticots ne sont pas des anges », mais on trouve également des titres de Brown en « Série Noire », « Carré Noir », « Red Label » et dans la collection « Le Miroir Obscur » (NéO) ; la plupart sont malheureusement épuisés.

(2) Bug-Eyed Monsters, ce qu'on peut « traduire » par MYOPs : Monstres aux Yeux « Orriblement » Pédonculés.

(3) Magazines américains bon marché dans lesquels est née la SF moderne.

Roland C. Wagner

BD

Hugo Pratt, c'était la BD...

Le grand voyageur a largué les amarres pour de bon, nous laissant sur le quai ses carnets pleins de bulles et de cases. A la suite de Corto Maltese, son alter ego dessiné, nous avions découvert des hauts lieux du mystère et de l'aventure : la Sibérie, Venise, l'Irlande et l'île de Pâques...

Son vieil ami Manara, qui s'était arrêté de dessiner pendant toute une année à la mort de Fellini, n'est pas près de reprendre ses pinceaux...

Mais à part ça, quoi de neuf ?

Le volume 2 de **Nomad** projette notre héros en plein Japon, traqué par une horde de cyberninjas, encore plus violents et efficaces que leurs modèles humains. L'histoire est rapide, pleine d'action et de rebondissements, et surtout totalement exportable dans votre univers cyber favori. Justement, le *Cyber Age* nouveau est là et l'occasion est trop belle de se lancer à corps perdu dans des aventures branchées.

L'empire des ténèbres, pour Star Wars, présente un cas d'uchronie dite « du second ordre ». En effet, c'est une suite possible des trois films que vous connaissez, mais n'ayant pas reçu « l'accord officiel » de Lucas (voir l'article p. 40). Il y a fort à parier que la « réalité » (donc la suite made in Hollywood) n'aura rien à voir avec cette BD. Il n'empêche que le scénario est intéressant, les personnages bien connus et C3PO toujours aussi horripilant d'humour mécanique.

Si vous êtes fan de space opera, entrez à l'école des arpenteurs stellaires, pour connaître la vie trépidante des missions de repérage. Mais prudence lors de votre première exploration. **L'arche de Tanathé** vous conte les séquelles de l'une de ces missions ayant tourné au drame pour le navire de prospection et son équipage. De bonnes idées et une planète à visiter, que demander de plus !

Futur encore, avec **Editnalta**, une vision post-apocalyptique de notre société, après le grand chambardement. Pollution, explosion, violence, mais aussi nouvelles formes de pensée et nouveaux pouvoirs en sont les effets. Dans la lignée de *Neige*, *Chats* ou encore *Finkel*, Convard nous propose un autre avenir, une autre façon d'atteindre la fin, avec sa dose de tendresse et de désespoir.

Oui, mais avant, c'était quoi ?

Longtemps avant, étaient les nains, qui vivaient sous la terre. Chassés par les démons, ils rejoignirent Midgard, le domaine des humains. Aujourd'hui, les démons ont trouvé la sortie du royaume souterrain des nains et menacent les hommes. **Le cœur de sang** nous fait découvrir cet épisode de la lutte incessante entre l'ordre et le chaos. Vous y trouverez de bonnes idées pour *Warhammer* ou *AD&D*. Et pourquoi pas un bel ordre de bataille pour un jeu avec figurines ?

Les conquérants du soleil nous font rejoindre Tristan, Ysandrelle et Nicolo dans leur longue errance, pour un épisode du plus classique style AD&D. Au menu : capture/évasion/vengeance, avec quelques PNJ intéressants et de bonnes idées de pièges, chausse-trapes et autres passages secrets.

Si vous avez raté **L'épée de cristal**, jetez-vous sur l'intégrale. Dans ce gros album de 240 pages (dont 8 inédites) vous suivrez la quête haletante de la belle Zorya, de découverte en surprises, d'illumination en étonnement. De l'heroic fantasy à l'état pur ! Avoir réuni toute la série en un seul volume est une excellente idée. Tiens, pourquoi pas pour l'offrir à votre petit cousin d'Auvergne, celui à qui vous avez tout appris en matière de donjons et de dragons ?

Dans son exploration de l'histoire, Cothias continue de nous faire découvrir l'Extrême-Orient et ses délices cruelles... De l'empire des samouraïs à celui de Gengis Khân, le héros, Tchen Qin, suit son destin. Poussé par **Le vent des dieux**, ballotté de prison en cage dorée, réduit au rang d'esclave, jamais il ne perd sa dignité, jamais il ne courbe l'échine... De superbes descriptions et une foule de renseignements, si vous voulez emmener vos joueurs habituels (*AD&D* ou tout autre jeu médiéval-fantastique) dans un univers différent.

Entre les deux, notre époque

A notre époque vivent les super-héros. Vous savez, ces individus qui se déguisent avec une paire de lunettes, de la gomina et confondent vestiaire et cabine téléphonique ! Venom est l'un d'eux, il s'associe à Ghost Rider dans **Les nuits de la vengeance** pour débarrasser de la terre des chasseurs galactiques. Du travail dont vos super joueurs pourraient s'acquitter tout aussi bien !

Attention, les deux albums suivants contiennent du « chouchou ». **Le jour des oiseaux** nous fait découvrir les bas-fonds de Londres, pour un épisode mouvementé de la vie des bandes de tire-laines et autres coupe-jarrets du début de notre siècle. Jack l'Éventreur n'est pas loin, l'irrationnel (le fantastique ?) non plus et le décor se prête avec plaisir aux frissons d'une partie de *Chill* ou de *Cthulhu*.

Vance et Greg nous offrent dans **La fin... !? ?** les premières planches de ce qui devait être la suite des aventures de Bruno Brazil, l'agent spécial aux nerfs d'acier. En plus de ce « spécial nostalgie », vous pourrez y trouver trois courtes nouvelles graphiques où se côtoient action et suspense. En fait, de ces trois scénarios, vous pourrez tirer d'excellentes aventures pour *James Bond* ou *Simulacres*. Moi j'aime, sans restriction, cette série rééditée d'un héros oublié.

André Foussat

The BD must go on

- **Nomad**, T2 – *Gaï-Jin*. Savoïa, Buchet et Morvan ; Glénat.
- **Star Wars**, *L'empire des ténèbres*, T1. Veitch et Kennedy ; Dark Horse.
- **Le chant des étoiles**, T1 – *L'arche de Tanathé*. Patrice Garcia ; Zenda.
- **Editnalta**, T1 – *Le cœur chardon*. Convard ; Dargaud. ● **Le cœur de sang**, T1 – *Les chevaliers-guides*. Seiter, Mercier et Bailly ; Delcourt.
- **Tristan**, T7 – *Les conquérants du soleil*. Cornen et Plisson ; Dargaud.
- **L'épée de cristal**, L'intégrale. Crisse et Goupil ; Vents d'Ouest. ● **Le vent des dieux**, T10 – *Le Gherkek*. Cothias et Gioux ; Glénat.
- **Venom**, *Les nuits de la vengeance*. Mackie et Lim ; Semic. ● **Black Mary**, T2 – *Le jour des oiseaux*. Fagès et Chauvel ; Glénat.
- **Bruno Brazil**, T11 – *La fin... !? ?* Vance et Greg ; Le Lombard.

















CHRIS & PAT SÉGUR

FIN

Calendrier

Nouvelles du Front

« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus – pour ne pas les rater, soyez vigilant ; « Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côté jardin » rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

Montreuil. *7 octobre.* La rencontre **Fantastique et science-fiction, état des lieux** sera l'occasion d'une discussion avec Jean-Marc Ligny (auteur chez Denoël et Fleuve Noir) pour faire le point sur ces deux genres littéraires. Lieu : bibliothèque Robert Desnos, salle Boris Vian, 14 bd Rouget de Lisle, 93100 Montreuil.

Buc. *7/8 octobre.* Arts et Spectacles organise un **festival de BD** au Centre culturel des arcades de Buc (Yvelines), avec une exposition des couvertures de Matthieu Lauffray (qui a réalisé la couverture de ce numéro) pour Star Wars (il dédicacera aussi ses albums de BD). Une vente de produits dérivés de Star Wars aura lieu. Seront également présents les dessinateurs Philippe Gauckler (Convoi™, couverture de Cyber Age), Bruno Bellamy (les pin-up de nos sommaires), ainsi que Jean Giraud/Moebius, Jean Pleyers, Victor de la Fuente et (sous réserve) Olivier Vatine. ✉ : Arts et Spectacles de Buc, 1 rue des Frères Robin, 78530 Buc. ✆ : Françoise Caudal au (1) 39.56.716.93.

Besançon. *7/8 octobre.* Les Envoyés de Nyarlathotep organisent les **2ᵉ Défis de la Citadelle**, une convention de jeux de rôle. ✆ : Arnaud Hougue au (16) 81.83.08.54.

Dijon/Quétigny. *7/8 octobre.* L'Esprit des Ducs organise la **4ᵉ quête du Taste jeu**. Au programme : tournois de L'appel de Cthulhu, INS, Star Wars, Cyberpunk, 2ᵉ coupe de France d'Ars Magica, Kabal, Intervention divine, peinture sur figurine. Présence de la Siroz Dream Team, de l'équipe de Thoan et (sous réserve) Thierry Ségur. ✉ : Boutique Excalibur au (16) 80.65.82.99.

Mureaux. *8 octobre.* Les Loups de l'apocalypse organisent leur **9ᵉ tournoi multijeu de rôle**. Au programme : AD&D (DragonLance), L'appel de Cthulhu, JRTM, Stormbringer, Star Wars, Shadowrun, Loup-garou et Hawkmoon. Il y aura également un concours de peinture sur figurines et des démonstrations de Warhammer Battle, Man o'war et Magic. ✉ : AJRM, 4 rue des Prés, 78790 Arnouville-les-Mantes. ✆ : (1) 30.93.99.39.

Versailles. *8 octobre.* Pour fêter son premier anniversaire, le magasin Tokashaido organise, au palais des congrès de Versailles, une **convention de jeu avec un grand tournoi de Magic** (règles dérivées du type I, sans Ice Age), des jeux vidéos (Saturn et PlayStation) et des mangas (BD et vidéos). ✉ : Tokashaido AJH Sarl, 8 rue Ste-Famille, 78000 Versailles. ✆ : (1) 39.20.01.56.

Chambéry. *Jusqu'à fin novembre.* En prévision de sa **VIᵉ convention régionale de jeux de simulation**, le CJDRU organise un concours de scénarios. Renseignements chez Dragon Fly, 565 fg Montmélian, 73000 Chambéry.

FUTUR

Rennes. *14 octobre.* L'Inter-Club Région Rennaise organise sa **4ᵉ convention de jeux** à la MJC Claunay. Au programme : jeux de plateau avec des « grands formats » (Les Ailes de la Gloire, Formule Dé, Circus Imperium), de nombreux jeux d'histoire, jeux de rôle et jeux de cartes. ✉ : Hervé Gaudin, 2 square de Bosnie, 35200 Rennes. ✆ : (16) 99.50.11.19.



Paris. *14/15 octobre.* L'ACPW organise le **XIIIᵉ Championnat de France de Wargame en individuel**, qui aura lieu au 5/7 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. La compétition se fera sur le jeu Antietam édité par XTR (traduit et diffusé par Strat'Editions), dont on peut obtenir un exemplaire à prix réduit lors de l'inscription au championnat. Cette année, en plus du tournoi individuel et par équipe, les participants seront classés en divisions afin d'affronter des concurrents de leur niveau. ✉ : Claude Renaud, ACPW, 122 rue Salvatore Allende, 92000 Nanterre. ✆ : (1) 46.48.48.59 (heures de bureau).

Claye-Souilly. *15 octobre.* Le club Magister Dixit et la boutique Le Centaure de Lagny organisent leur **3ᵉ tournoi de Magic : The Gathering** (type II). ✉ : Magister Dixit c/o François Massonnot, 43 rue de Charny, 77410 Claye-Souilly. ✆ : (1) 60.26.51.50.

Saint-Médard-en-Jalles. *15/30 octobre.* Dans le cadre de l'opération nationale *Le temps des livres*, la bibliothèque de Saint-Médard-en-Jalles anime **Au carrefour du fantastique**, une manifestation destinée à amener un public plus large vers ce type de littérature. Au programme : essai de définition du fantastique, découverte d'auteurs du XIXᵉ et du XXᵉ siècle, d'auteurs étrangers, projection de films, etc. ✆ : (16) 57.95.01.75. (Elisabeth Meller-Liron à la DRAC Aquitaine ou 3615 Culture.)

Évreux. *21 octobre.* L'association Si Évreux m'était joué organise un **grandeur-nature sur le milieu contemporain de la finance**, au cours d'une soirée masquée. Le lieu : château de Trangis. ✉ : Si Évreux m'était joué, mairie d'Évreux, place Charles De Gaulle, 27000 Évreux. ✆ : (16) 32.23.14.68.

Nord de Paris. *21 octobre.* Les mille et une vies et La montanara organisent un **grandeur-nature contemporain en huis clos**. ✉ : Les mille et une vies, 9 allée de la Liberté, 95570 Bouffémont. ✆ : Catherine Deniau au (1) 39.91.91.89.

Nanterre. *21 octobre.* La Cage aux Trolls organise un **tournoi de Magic : The Gathering**. ✉ : Yannick Mauray, La Cage aux Trolls, 4 allée Edward Jenner, 92000 Nanterre. ✆ : (1) 47.25.45.34.

Épinal. *21/22 octobre.* **Les Ordalies du Chaos** auront lieu à la MJC Savouret, 30 rue des Soupirs, 88000 Épinal. Au programme : Civilisation, L'appel de Cthulhu, Stormbringer/Elric, Warhammer, INS/MV, Marvel, Toon. ✆ : (16) 29.82.12.59.

Compiègne. *21/22 octobre.* Les Indépendants du Jeu et de la Figurine organisent une **manifestation** au Centre des rencontres de la Victoire. Au programme: jeux de cartes (Magic, Spellfire…), jeux de rôle (multigenre), jeux de guerre (Warhammer, Man o'war), démonstrations de jeux d'histoire, exposition de figurines. ✉ : IDF, Jean-Luc Diot, 3 rue des Essieux, 60190 Estrée St-Denis. ✆ : (1) 44.41.97.46.

Paris. *26 octobre.* La boutique OYA organise un **tournoi sur « Les colons de Catan »**, un jeu de conquête économique et stratégique sur un île imaginaire. ✉ : OYA, 22 rue Daubenton, 75005 Paris. ✆ : (1) 47.07.59.59 (de 14h à minuit, du mardi au dimanche).

Clermont-Ferrand. *28/29 octobre.* L'association Nemesis organise pour la quatrième année consécutive son **Forum clermontois de jeu de rôle**. Parties libres, tournoi de Magic : The Gathering, murder-party, killer Highlander, jeux sur ordinateur, tournoi de jeu de rôle et de scénaristes (thème imposé : société secrète et super vilain). ✉ : Marie-Pierre Arnaud, 34 rue de Maisniel, 63000 Clermont-Ferrand. ✆ : (16) 73.35.48.98 (h.r. en semaine).

Tulle. *28/29 octobre.* Le club La tour d'ivoire organise une **convention de jeux de rôle et de figurines**. Au programme : Star Wars, tournois de Blood Bowl et Warhammer Battle, parties libres et d'initiation. ✉ : Olivier Rivière, Pougeol, 19150 Chanac-les-Mines. ✆ : (16) 55.26.51.80 (h.r.).

Montgeron. *28/29 octobre.* L'AMJH, l'ACPW et Tactiques organisent les **3ᵉ rencontres de wargame** à Montgeron avec des tournois sur Antietam, Bouvines 1214, Raphia, Advanced Squad Leader et The Civil War 1861-1865. ✉ : Laurent Garbe (ACPW), 11 bis rue Angélique Verien, 92200 Neuilly-sur-Seine. ✆ : (1) 47.22.92.43.

Chamalières. *28/29 octobre.* L'association Jeux Chamalièrois organise l'édition 1995 du **Trophée Vercingétorix de jeux de guerre avec figurines** à la salle municipale du Carrefour Europe. ✉ : M. Hervé Chabannes, 8 av. des Volcans, 63670 Le Cendre. ✆ : (16) 73.84.07.51.

Avrillé. *28/30 octobre.* La convention de jeu **Aventura 95** aura lieu à la salle Lino Ventura à Avrillé (près d'Angers). Au programme : démonstrations et initiation aux jeux de rôle, jeux de plateau, wargames et jeux d'histoire ; jeux de réflexion traditionnels, jeux de cartes à collectionner, grandeur-nature, contes interactifs pour enfants, etc. ✉ : Laurent Jactat, 2 rue Lionnaise, 49000 Angers. ✆ : (16) 41.87.77.66.

Vincennes. *28/29 octobre.* Les Chevaliers de la Licorne organisent une **Nuit du jeu** à la MJC de Vincennes. Un tiers de la manifestation sera consacré à un tournoi de jeux de rôle, les deux tiers restant à la démonstration de nouveaux jeux. ✉ : Fabrice Teulière, Cercle de jeux de rôle des Chevaliers de la Licorne, 16 rue Charles Pathé, 94300 Vincennes. ✆ : (1) 49.57.98.91.

Bègles. *28 octobre/1ᵉʳ novembre.* Les apprentis du Mage Mahlow organisent leur cinquième **tournoi de jeux de rôle**, salle Saint-Maurice. Au programme : AD&D, Star Wars, Hawkmoon, Rêve de Dragon, Elric, INS/MV, Vampire, Cyberpunk, Nephilim, JB007. ✉ : Les apprentis du Mage Mahlow, 85 rue J.-Ph. Rameau, 33130 Bègles. ✆ : (16) 56.85.88.41.

Montpellier. *Novembre 95/juin 96.* Une **campagne de grandeur-natures sur le thème du jeu Loup-garou l'Apocalypse** sera montée pendant l'année universitaire. ✆ : Julien au (16) 68.78.06.62 ou Guillaume au (16) 68.79.66.15.

Brest. *4/5 novembre.* *Côte Ouest* est un **grandeur-nature post-apocalyptique** organisé par Terres de Rêves dans la région de Brest. ✉ : Jean-Yves Kerrien, 4 rue Henri Moreau, 29200 Brest. ✆ : (16) 98.46.52.73.

Nancy. *10/12 novembre.* Pour la huitième année consécutive, **les Joutes du Téméraire** se dérouleront au palais des congrès de Nancy. Au programme : tournois de AdC, WJdRF, INS/MV, Les Ailes de la Gloire, AD&D2, Cyberpunk, Vampire, Formule Dé ; coupe de France de Stormbringer. Il y aura également des initiations, des démonstrations et un tournoi de Magic : The Gathering. Pour tout renseignement complémentaire, voir la publicité page 113.

Blois. *11 novembre.* L'association Le Démon du Jeu organise un **tournoi de Magic**. ✆ : Christophe Epiais au (16) 54.74.24.99 (répondeur).

Nantes. *25 novembre.* Loth Productions organise *La nuit des griffes d'or 1951*, un **grandeur-nature diplomatique** sur fond de show-biz, de cinéma, de Guerre froide et de soucoupes volantes. ✉ : Éric Sirven, 12 allée des Bergères, 44700 Orvault. ✆ : (16) 40.63.62.46.

Fécamp. *25/26 novembre.* Les Chevaliers de Ludivine et Les Gobelins de la Falaise organisent leur **8ᵉ Week-end du jeu**, avec un tournoi de jeux de rôle, dans l'enceinte du lycée Maurice Sadorge. ✉ : Christophe, Les chevaliers de Ludivine, 76400 Colleville. ✆ : (16) 35.29.27.39.

Limoges. *25/26 novembre.* La Compagnie grise organise la onzième édition du **Salon du jeu de rôle et de simulation de Limoges**, au cercle de l'Union et Turgot. Au programme : découverte de nouveaux jeux, initiation, auteurs présents ; jeux de rôle mais aussi Formule Dé (plateau géant), Roborally, Warhammer et Man o'war ; jeux de cartes (Jyhad, Rage, Magic et Intervention divine avec Croc comme arbitre). ✆ : (16) 55.37.63.61. Inscriptions au magasin La Lune noire.

Nîmes. *25/26 novembre.* L'association Nîmes Modélisme organise un **Salon du modélisme**. Les organisateurs cherchent des exposants en jeux de plateau, wargames, jeux de rôle. ✆ : (16) 66.26.12.89.

Amiens. *9/10 décembre.* La Guilde des Saigneurs et Le Cercle des Immortels vous invitent à participer au **1ᵉʳ Voyage au centre de l'imaginaire**, au collège Guy Mareschal. Au programme : jeux de rôle (AdC, Rêve de Dragon, Mega, Gurps…), jeux de plateau (Britannia…), jeux de cartes, figurines peintes, initiation (Thoan, Château Falkenstein, Symbioz, Eléckazë, Bernard et Jean…). Présence d'auteurs et d'éditeurs de jeu. ✆ : Madeleine au (16) 22.97.91.99 (renseignements) et Arnaud au (16) 22.46.59.00 (inscriptions).

Tarbes. *16/17 décembre.* L'association Wariwulf organise un **tournoi de jeu de rôle sur AD&D et Vampire** à la Ferme Fould. ✉ : Thierry Sabathé, 1 chemin du Roy, 65000 Tarbes. ✆ : Brice au (16) 62.36.22.90.

Ecole Supérieure des Sciences et Technologies de l' Ingénieur de Nancy



Les Joutes du Téméraire VIIIe

Convention Nationale de Jeux de Simulation

10, 11, 12, Novembre 1995
au Palais des Congrès de Nancy

Voilà maintenant huit ans que le mois de Novembre à Nancy est marqué par la plus grande Convention Nationale de Jeux de Simulation, une fois de plus les élèves de l'ESSTIN organisent les Joutes du Téméraire. Les plus grands jeux sont là, avec une coupe de France, et cette année encore un tournoi non-stop de MAGIC "The Gathering".
Les Joutes du Téméraire n'oublient pas les novices avec en permanence un bar, des animations, des initiations et des démonstrations.
Le week-end sera mouvementé avec de nombreux lots en perspective alors si vous ne voulez pas rater cet événement, n'hésitez plus inscrivez-vous !

Vendredi 10 à partir de 21h
Appel de Cthulhu[ ] Warhammer[ ] MV/INS[ ] Les Ailes de la Gloire[ ]
Joueur [ ] Maître [ ]

Samedi 11 de 14h à 20h
AD&D II [ ] Cyberpunk [ ] Vampire [ ] Formule Dé [ ]
Joueur [ ] Maître [ ]

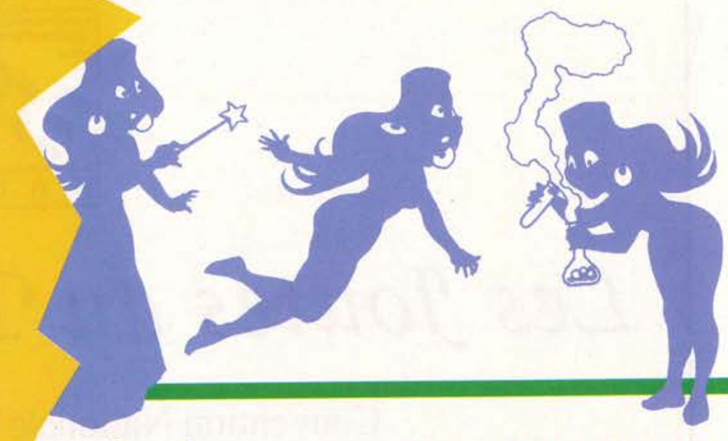
Samedi 11 à partir de 21h
COUPE DE FRANCE ELRIC/STORMBRINGER [ ]
Joueur [ ] Maître [ ]

TARIFS: 1 Tournoi 45Frs
2 Tournois 75Frs
3 Tournois 90Frs

NOM:..PRENOM:..AGE:...........
TELEPHONE:..ADRESSE:...
....

[ ] Fumeur [ ] Non-fumeur [ ] Réduction S.N.C.F. 20%

A photocopier ou envoyer directement avec votre règlement à l' ordre de "Les Joutes du Téméraire" à:
E.S.S.T.I.N. "Les Joutes du Téméraire" - Parc Robert Bentz - 54 500 VANDOEUVRE - Tel: 83 50 33 12



CÔTÉ JARDIN

Franches-Montagnes (Jura suisse). 6/8 octobre. L'association Jeu est un Autre organise *Moins 58 avant J.-C.*, un **grandeur-nature historico-fantastique**. ✉ : Maxime Boillat, 28 av. de l'Église, 2900 Porrentruy. ✆ : (19.41) 66/66.53.26.

Sarrebruck (Allemagne). 7/8 octobre. **SaarCon I** est une convention franco-allemande organisée par le Club 252 de la Sarre. Pour tous renseignements, contactez : V. Ralf Hagen, Postfach 101329, D-66013 Sarrebruck ; ✆ : 19.49-681/892790.

Bercher (Suisse). 14 octobre. L'association Alteratio•Realitatis organise *Bridge of Hell*, un **grandeur-nature médiéval-onirique** à Bercher, dans le Vaud. ✆ : Marc Hédiguer au (19.41) 21/791.14.05 dès 19h.

Essen (Allemagne). 19/22 octobre. Le plus grand **Salon mondial des jeux de société** aura lieu comme chaque année au Messe Essen. Un hall entier sera consacré aux jeux de cartes, avec l'équipe de Wizards of the Coast au quasi complet pour la sortie mondiale de Homelands (Terres natales en français).

Bienne (Suisse). 21 octobre. Delirium Ludens organise une **Nuit du jeu** (jeux de rôle, de stratégie et de cartes) au Crêt des Fleurs. ✆ : (19/41) (0) 32/23.67.70.

Embourg (Belgique). 28/30 octobre. L'ASBL La Guilde des Fines Lames organise sa **12e convention nationale Ludoforum**. Au programme : tournois de jeux de rôle (AD&D/Cthulhu), peinture sur figurine, Zargos, Formule Dé, coupe de Belgique de Magic. De nombreuses associations de jeu seront présente. ✉ : Frédéric Harmand, 5 rue Georges Rem, 4000 Liège, Belgique. ✆ : (19.32) (0) 41/25.15.56.

Vivegnis (Belgique). 1er/5 novembre. L'ASBL Jeux et Vous organise *La rose de l'apocalypse*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** se déroulant à la citadelle de Montmédy (France). ✉ : Jean-Philippe Camillo, 39 rue des Abruns, 4683 Vivegnis. ✆ : (19/32) (0) 41/64.74.34.

Yverdon-les-Bains (Suisse). 4/5 novembre. Comme chaque année, la très organisée (par Action ludique) **convention d'Yverdon** proposera un programme avec la liste de toutes les parties de jeu proposées. ✉ : Nicolas Genoud, rue du Lac 2, 1400 Yverdon-les-Bains. ✆ : (19/41) (0) 24/22.23.79.

Namur (Belgique). 4/5 novembre. Ludos organise, dans le cadre de l'Arsenal de Namur, une **convention de wargame, jeu de rôle et cartes**. Au programme : tournois AD&D, Magic ; démonstration de jeux avec figurines et de plateau. Renseignements au (19/32) 81.22.56.58 ou 19 (32) 83.21.64.80.

Chevetogne (Belgique). 17/19 novembre. L'ASBL Légend'Air organise *Le cercle des légendes, chapitre 2 : Jours de colère*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✉ : ASBL Légend'Air, 8 rue de la Vieille Ferme, 4050 Chaudfontaine. ✆ : (19/32) (0) 41/66.11.85.

Manifs ? 3615 Casus, rubrique CAL

Prochain numéro: 6 décembre 95

Date limite de réception des annonces de manifestations : 9 novembre.

Écrivez, ne nous téléphonez pas ! No phone ! Pericoloso telefonar ! Nø fönøtôn ! Utilisez les élâns pøstö ! Si vous désirez nous envoyer un fax (46.48.49.88.), tapez votre texte à la machine, et répétez les informations importantes.

Soyez suffisamment précis dans vos indications : nous ne pouvons pas publier une annonce qui propose un tournoi de jeu de rôle ou bien de diplomatie, qui aura lieu dans le courant du mois de mars, d'août ou de pluviôse, dans un endroit restant à définir mais peut-être bien au Niger... Si possible donnez un numéro de téléphone : dans les jours précédant un tournoi, il est plus facile d'appeler que de compter sur la célérité postale.

Pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse. Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame (en général de 10 à 90F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 400F en moyenne).

ACHATS

— Ach. **jeux International Team : Iliad, Rommel, Supermarina etc.** Laurent au : (1) 46.26.16.12.

— Achète **Full Metal Planète + sup. prix raisonnable.** Contactez Cédric après 18h tél : (1) 60.05.75.00.

— Ach. **ttes. figs. ttes. marques Elfes, Hauts-elfes.** Écrire Cédric Bartoli - 12, rue Grivillers - **59172 Mastaing.**

— Ach. **Hollow World (D&D) Riverworld (Gurps) Earth-Tec Jorune, Objectif Terre & Guide de Paris (Div. Ombre).** Dupont - BP.38 - **B 1000 Bruxelles** 28 (T.2.5129845).

— Cherche **tous renseignements sur Greyhawk : modules, aides de jeu... en particulier luz the Evil et Guide du Monde.** Laurent au : (1) 39.59.06.49.

— Ach. **Gros Bill RPG. + tout CD Ambiance Heroic fantasy, musique de film, musique Folk Celtique... Je vends Killer 25 F.** Bernard : (1) 39.59.83.57.

— Achète **jeux de plateau et wargames anciens et récents.** René Battle - 2, impasse du Cerf lot du Lac TM2 - **66210 Matemale.** Tél : (16) 68.04.47.64.

— Achète, échange, vends **figurines Citadel sur socle plomb D&D.** Khames T. - 20, rue des Jardins - **34830 Clapiers.** Tél : (16) 67.59.16.59.

— Achète **Livres dont vous êtes le héros.** Appeler Kévin : (1) 39.35.09.52.

— Achète **personnages en plomb pour Baston.** Contactez Sylvain au : (1) 46.30.11.36 **(92).**

— Achète **les premiers numéros de Broos et de Runes.** Patrick **(de Lyon)** au : (16) 72.33.21.46 après 19h.

— Ach. **Livre sur cuisine médiévale de Jeanne Bourrin (au prix d'achat si be.).** Olivier Grima - 9, rte de Rochefort - **17200 St-Sulpice de Royan.**

— Ch. **pour AD&D[1] Unearthed Arcana, Monster Manuel 2 + tout DragonLance.** Alexandre Lebrere - 17, imp. Schoelcher - **45800 St-Jean de Braye.**

— Cherche **Livres dont vous êtes le héros, Les Créatures de l'Ombre (Terres de Légendes n° 4).** Demandez Alex (répondeur) tél : (16) 27.30.11.73.

— Ach. **JdR et sup. World of Darkness VO.** Demander Marc au : (1) 30.74.76.11 après 20h.

CLUBS

— **Club Enigma cherche tournois JdR près de Boulogne/Mer.** Demander Vincent : (16) 21.80.34.32 - 20, résidence Les Eglantines - **62200 St-Martin-Boulogne.**

— **Dès le 02/09/95 puis ts. les 15 jrs. rejoignez les Chevaliers du Vent** - 18, rue de Gassicourt - **78200 Mantes** tél : (1) 30.33.03.57.

— Rech. **pers. motivées pr création club ou parties sur Montceau...** Bertrand Fabrice - bat. 0/5 le Vernois - **71300 Montceau-les-Mines. Urgent !**

— **Club de jeux de rôle et autres de Pontivy (56) cherche joueurs et maîtres (16 ans minimum).** Contacter Fred : (16) 97.39.83.41 le w-e.

— **Le club JdR Contes et Légendes ouvre ses portes** et vous accueille le dimanche après-midi à Vienne (38).

— **Ouverture d'un club de jeux de guerre, jeux d'histoire sur Mulhouse.** Contacter Xavier au : (16) 89.43.20.47 **(68200 Mulhouse).**

— **La Guilde des Compagnons d'Armes offre 2 parties de jeu aux nouveaux joueurs(euses) et maîtres de jeux.** Contacter Arnaud au : 041/079.69.61.

ÉCHANGES

— **Star Wars 2 + Guide contre Shadowrun 2.** Demander Bruno au : (1) 30.40.91.06 **pour Paris et région parisienne.**

— Éch., ach., vds. **car. Spellfire VO ou VF, vds. car. Int. Divine, Doomtrooper.** Renon Florent - 3, rue A. Croizat - **91270 Vigneux** tél : (1) 69.42.70.73 ap. 18h.

— Échange **cartes Dixie Bull Run 2e édition et nbx cartes 1e éd.** Contact. Noblot Xavier au : (16) 25.52.10.29 hor. 09h00-11h30 / 14h00-17h00.

— Éch. vds. **Cartes Dixie Bull Run.** Franck Campana - 111, cours Jean Jaurès - **38000 Grenoble** tél : (16) 76.96.54.90 après 19h.

— Échange ou vends **nombreux JdR et sup. : Scales, JRTM, AdC 5, RdD 2, Nephilim.** Demander Mathieu : (1) 46.44.69.52.

— Éch. vds. ach. **cartes Spellfire 1re édition et suppléments.** Contacter Patrick au : (16) 22.95.42.98.

— Vds **Battletech 3 : 150 F ou échange contre Magic. Échange aussi Jyhad, Kabal, Star Trek, Intervention Divine.** Yann au : (16) 61.68.29.14 **(09).**

— Éch., vds, ach. **cartes toutes séries Spellfire, Blood Wars et Sim City. Accepte JdP style Fief 2, Zargos, Junta... en échange.** Jérôme : (1) 39.83.48.28.

— Éch. **Dixie, cherche Formule Dé + circuits Gurps VF et sup., fig. 25 mm Sécession, cherche joueurs warg. JdP Tec.** Au : (1) 42.67.42.25 Franck.

— Échange **Ars Magica + écran du conteur contre JdR Heroic fantasy + écran urg.** Contacter Vincent Quere au : (16) 65.34.95.82 **(46270 Linac).**

— Échange, achète, vends **cartes Dixie Bull Run et Shiloh.** Olivier au : (16) 32.21.32.68 **(27 Vernon).**

— Éch. **cartes Spellfire VF. Envoyez moi vos listes.** Kara Farid - le Paou bt.J n° 24 - **84400 Apt.**

— Échange, vends **cartes Spellfire VO et VF liste sur demande.** Sanchez Patrick - 1, rue Josephe Sébastien Pons - **66130 Ille-sur-Tet** Tél : (16) 68.84.85.43.

— Éch. **cartes Spellfire VO.** Jérémie Pattou - 15, rue du Riberal - **66130 Cobere les Cabanes** Tél : (16) 68.84.17.25.

DIVERS

— **Pour Warhammer en version française : Les Royaumes de Magie !** Contact. : Le Grimoire - 3, rue A. Le Notre - **49300 Cholet** (95 F port compris).

— **Peintre expérimenté propose cours de peinture de fig. progrès rapides initiation, perfectionnement, encres.** Me déplace sur Paris et sa très proche banlieue cours particuliers ou collectifs pour clubs. Michel Dauvillier - 139, rue Louis Lherault - **95100 Argenteuil** tél : (1) 39.80.87.00 à partir de 18h30 **à partir de 11 ans.**

— **Peintre expérience propose ses services tarif contre timbre** à D. Reinachter - 60, av. Thiers - **54220 Malzeville** tél : (16) 83.20.51.84.

— **Fabrique et vds. décors peints et non peints pour dioramas 25 mm. Liste contre timbre :** Guillen - 32, pas du Désir - **75010 Paris.**

— **Je peins toutes vos fig. toutes échelles toutes époques. Offre d'essai.** Laurent au : (16) 61.90.24.89 **(31310 Montesquieu).**

— **Zine ch. rédacteur pour Shadowrun Warham. Star W. Cyberpunk Neph.** Alexandre Laval - 25, rue Ernest Renan - **92190 Meudon** Tél : (1) 46.26.29.36.

— **Le Tinkle Bavard cherche des rédacteurs tout JdR.** François Suter - 4, Prevost Martin - **1205 Genève, Suisse.**

— **Dessinateur propose ses services pour les Fanzines ou autre.** Pondaven Alain - 4, rue Octave Feuillet - **29200 Brest.**

— Cherche **Vampires passionnés pour écrire dans zine « Vampire » articles, scénar., illust., tout !** S. Armirail - BP31, pl. J. Renard - **75017 Paris.**

— **De plus en plus de sup. maison chez les Archanges Boréens.** Guest Julien - 6, rue des Alouettes - **62580 Givenchy-en-Gohelle.**

PARTENAIRES

— Cherche **joueurs pour ts. JdR sur Angoulême.** Contactez François au : (16) 45.95.13.07 après 18h.

— Cherche **partenaires à Argenteuil (95) ou proche pour Warhammer Battle, Spellfire, Magic et jeux de plateau.** Ch. aussi MJ de Bushido sur Paris : je joue dans l'esprit du roman « La pierre et le sabre » de Yoshikawa. Michel (1) 39.80.87.00 après 19h.

— Cherche **joueurs et MJ pour JdR et produits Games Workshop.** Tél : (16) 53.53.07.27 **(24750) Perigueux et alentours.**

— **Joueur épic 30 ans recherche partenaires pour batailler sur Asnières et environs.** Frédéric au : (1) 40.86.99.39.

— Cherche **joueurs pour créer un championnat de Blood Bowl. Région de Colmar.** Contacter Régis Muler - 9, rue de Belfort - **68600 Neuf-Brisach.**

— Cherche **joueurs + de 20 ans sur région Lens Bethune (62) pour JdR ou plateau.** Contactez Valère au : (16) 21.44.24.18.

— Cherche **personne pouvant m'initier aux JdR et être mon partenaire.** Tél : (16) 74.78.07.28 **(38200 Vienne).**

VENTES

— Vends **plus de 50 jeux de rôle et suppléments (RuneQuest II et III, Cthulhu, etc.). Aussi des revues JdR et des JdR en espagnol. Liste détaillée sur demande** à Frédéric Blayo - 38, av. Villemain - **75014 Paris** tél : (1) 45.41.59.20.

— Vds **Cry Havoc + Panzer Blitz + Yellowstone (AH.) 120 F l'un.** Christophe au : (16) 22.43.74.97 **(80).**

— Vds **Cyberpunk + écran + Night City + Solo + Enfants + Forlorn + Chrome I et 2 + autres + Secrets Oubliés (RuneQuest : neuf).** Demander Brice au : (16) 82.50.94.13.

— Vds **anciens JdP : HeroQuest MB + ext. : 250 F et aussi Advanced HeroQuest : 250 F bon état.** Alain au : (16) 35.48.01.35 **(76620 Le Havre).**

— Vds **Magic et Spellfire. Liste sur demande.** Tél : (16) 35.38.59.84 **(76170).**

— Vds **JB007 70 F Écryme 120 F Zargos 130 F + de nombreux autres JdR tous tbe.** Tél : (1) 39.73.94.60 Eric à partir de 20h30 à 00h30.

— Vds **Wargames de Victory Games, Avalon Hill, Gamers + World In Flames 5e éd.** (16) 80.56.60.87 demander Franck après 20h.

— Vds **figs. Citadel + Doc. liste contre enveloppe timbrée.** Maldovan - 2, rue Planchat - **75020 Paris.**

— **Torg 150 F + Aysle 100 F + Nil 90 F + Campagne (les 3 sc.) 180 F, Cyberpunk 140 F + écran 50 F + S.O.F. 75 F tout be.** Lionel au : (16) 83.55.43.16.

— Vends **accessoires pour dioramas 25 mm liste contre un timbre** à Melle Richard - 63, bd. de Strasbourg - **75010 Paris.**

— Vds **SW. + sup., Cyberpunk + sup., JRTM + sup., Loup-garou, Warhammer + sup. le tt. tbe.** Demandez Philippe au : (16) 42.83.29.31.

— Vds **Pirate des Mondes + Périls dans les jeunes royaumes état impeccable.** Tél : (16) 88.22.37.08.

— Vds **CB. Tatou Bloodlust + ext. Scales ext. Storm + Ins. Planescape cartes Star Wars.** O. Chastan - 529, bd de Cales - **12100 Millau.**

— Vds **WJdRF + personnage + écran 100 F vds Œil Noir + Havena + 3 scénars 100 F vds livres dont vous êtes les héros 10 F.** Cyril au : (16) 35.04.12.81.

— Vds **AD&D2 F Adventures 100 F.** Tél. Morgan au : (1) 45.37.15.40 vers 19h00.

— Vds **sup. Warhammer Camp. Impériale + Seigneur Liches + divers D&D.** Demandez Samuel au : (1) 60.06.73.93 **urgent !**

— Vds **nombreux Wargames AH., VG : 2e GM, 3e GM, Napoléonien.** Liste à Nicolas Raymond - 53, rue de Montmélian - **77210 Samoreau** tél : (1) 64.23.78.10.

— Nbx. **JdR, JdP dont AD&D VF, Torg, Guet Apens, etc. Tout à moitié prix ! Port compris ! Possib. d'éch.** Julien : (16) 27.66.98.92 **(59570 Bavay).**

— **Tbe. B. Bowl 2 + sup. + 70 fig., Berl.18, Cyberpunk 2020, JdR + JdP Star Wars, 40 fig. JRTM 1/2 p.** Guy Audouin - rue du Pont de Créteil - **94100 St-Maur.**

— Vends **nbreux JdR dont Berlin XVIII, Légendes, Scales, Warhammer Bat., Dragon n° 0 à 23 : 450 F JB007, Mage.** Tél : (16) 56.82.95.63 Stéphane après 19h.

— Vds **JRTM + 2 sup., Paranoïa + 3 sup., Œil Noir 2 boîtes et divers jeux de plateaux et wargames.** Seb au : (16) 94.21.28.25 **(83220 Le Pradet).**

— Vds **Nombreux wargames (AH. GDW. SPI. VG.) tbe. et Collector Set Magic.** Pascal Vinzio - 27, rue Bourdarie Lefure - **92600 Asnières** tél : (1) 47.91.15.73.

— Vds **nbx. jeux de rôle : AdC, Nephilim... tbe. prix très intéressants.** Pour tout renseignement contacter Daniel week-end au : (1) 39.51.85.37.

— Vends **JdP anciens quasi neufs : Decline and Fall (Ariel), Idro (IT).** A. Bonifay - 4, imp. V. Scotto - **38090 Villefontaine.**

— Vds **cartes à l'unité Bords n. ou b. Magic et Jyhad vo 5 F A. + suivant Freq. prix à déb.** Tél : (16) 99.95.47.01 Dardennes Christophe **(35133 Fougères).**

— Vds **romans DragonLance 1 à 4 VF.** Maillard Jean - 20, rue St-Joseph - **57157 Marly.**

— Vends **Ars Magica, Space Crusade et cartes Jyhad.** Pierre au : (16) 64.30.11.09 **Recherche aussi W.Wolf VO 1 éd.**

— Vends **pour AD&D2 : Manuel des joueurs, écran, Bestiaire + 2 premiers sup. pour les R.D. bon état.** Benoit au : (16) 80.61.31.38 **(21700).**

— Vds **(ou éch. contre règles et sup. AD&D2 VF) règles et sup. Star Wars 2 VF.** Contacter Eric au : (16) 39.14.31.11 **(78500).**

— Vends **armée Skaven pour Warhammer JdBF + sup. Skaven, Appel de Cthulhu.** Julien au : (1) 43.31.38.86.

— Vds **JdR ou access. : Œil Noir, Terre de Légende 1, 2 & 3 + livre héros. Éch. 128 « dragons » contre figs. Citadel.** Benjamin le soir au : (16) 53.59.02.19 **(24).**

— Vds **JRTM avec 2 cartes des Terres du Milieu, Les voleurs de Tharbad, Les créatures des Terres du Milieu 250 F.** Demander Raphaël au : (1) 64.58.48.05.

— Vds **Vampire + guide joueurs + Cendres aux Cendres. Vds nbx. CB. et Dragon Magazine.** S. Lombard - 4, rue Clos l'Ancyse - **30200 Bagnols/Ceze.**

— Vends **pour l'Appel de Cthulhu Les Contrées du Rêve : 50 F et Paranoïa (jamais servi) : 70 F.** Arnaud au : (16) 86.91.55.07 **(89110 Bleury).**

— Vends **nombreuses figurines Wh.40K à prix très intéressant.** Appeler Stéphane le week-end au : (16) 48.55.63.60 **(18570 Morthomiers).**

— Vds **sup. Vampire et Werewolf + Rolemaster et sup. Shadow World.** Denis au : (1) 43.30.23.77.

— Vds **cartes Spellfire 1re édition en français très bon état.** Demandez liste au : (1) 42.85.29.44 PS : Tél. mercredi après-midi.

— Vds **cartes Magic, Jyhad, Int. Div. éch. possible envoyer liste. Vds 14 vol. Roy. Oubliés.** S. Lombard - 4, rue Clos l'Ancyse - **30200 Bagnols/Ceze.**

— Vds **JdP + WG : Zargos, Risk, Space Crusade, Carrier, Okinawa, Horreur Ark., Staling,...** Nicolas Lejenechal - 30 Lemercier de Neuville - **53000 Laval.**

— **Stop ! Affaire** vends **nb. sup. AD&D[1] état excellent tbp. Vds aussi wargames.** Demandez Fab au : (1) 43.02.31.99.

— Vends **figurines Citadel + doc. liste contre enveloppe timbrée** Mladovan - 2, rue Planchat - **75020 Paris.**

— Vds **Man O' War + 2 sup. état excellent et plus de 70 figurines 2650 F valeur réelle 3700 F.** Walter au : (16) 97.83.54.98 **(56100 Lorient).**

— Vds **Vampire + écran jamais servi 150 F.** Le Ber J-François - route de Rouen - **27520 Bourg-Theroulde.**

— Vends **pièce de collection le tout premier Dragon Asgard.** Mr Khames - 20, rue des Jardins - **34830 Clapiers** Tél : (16) 67.59.16.59.

— Vds **Warhammer Bataille Fant. 170 F, Third Fleet (VG) 120 F, Guns of August 90 F.** Contacter V. Bara - 7, rue Ph. de Girard - **80000 Amiens.**

— Vds **Warhammer + ext. RSP + écran 250 F, LDCO. 100 F, Star Wars 2éd. 120 F (le tt. tbe.), échange Magic.** Nicolas au : (16) 21.37.75.89 (62.59).

— Vds **cartes Jyhad 4 F pièce.** Envoyez vos listes à Guillaume Charbonnel - 6, rue du Doc. Babault - **76620 Le Maure.**

— Vds **Squad Leader : les quatre modules de la première version.** Cyril Barioz au : (1) 43.67.27.60.

— Vds **nbx. JdR (Rolemaster, Bloodlust...) + Drag. Mag. (6-18).** Écr. Alexis Léger - 12, rue du Luxembourg - **08000 Charleville-Mezières.**

— Vends **fig. Mithril et décors fantastiques.** Liste contre un timbre à O. Guillen - 20, avenue du Gle. Ckavery - **75016 Paris.**

— Vds **Virtual Realities (Shadowrun) : 50 F. Vds Ambush (be.) : 100 F.** François au : (1) 48.87.64.96.

— Vds **Talisman Magica Quest + expansion Set + The Adventure + City + Dungeon + Timescape 300 F.** Tél : (16) 83.24.15.80 **(54460).**

— Vends **Manuel des joueurs pour AD&D VF état neuf 100 F.** Contacter Colin au : (16) 85.51.72.41 **(71700 Tournus).**

— Vds **Res Republica, Space Crusade, Seigneurs de Guerre, cartes Spellfire tbe. prix intéressants.** Tél : (16) 80.61.09.61 demander JPH **(21700 Chaux).**

— Vds ou éch. **AD&D2 : GdM. + M. du joueur + écran + BM des RO. + Aventure en RO. + Catacombes.** Soirétoiles Julien au : (16) 55.73.05.04 **(19140 Uzerche).**

— Vends **Spellfire (VF) : 2 starters + 5 boosters 100 F.** Pascal au : (16) 23.64.80.86 **(02100).**

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)
À retourner à : CASUS BELLI
Services petites annonces - 75503 PARIS cedex 15

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n°89 - Parution n° 90 : 6 décembre 95. Date limite 6 novembre 95.

Êtes-vous abonné ? ☐ NON ☐ OUI (joignez votre étiquette)

CLASSEMENT

☐ Ventes ☐ Achats ☐ Echanges

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

Championnat du monde de Magic 1995

Le Championnat du monde de *Magic*, organisé par Wizards of the Coast, a eu lieu du 4 au 6 août, à Seattle, aux États-Unis. Plus de 70 joueurs qualifiés au cours de championnats nationaux dans 18 pays s'affrontaient pour le titre (États-Unis, France, Danemark, Suède, Finlande, Grèce, Tchécoslovaquie, Allemagne, Angleterre, Belgique, Suisse, Brésil, Espagne, Italie, Autriche, Australie, Canada, Norvège). Chaque pays représenté alignait 4 joueurs, et le champion 1994, Zak Dolan, était automatiquement qualifié. L'équipe française était composée de Marc Hernandez, le champion de France 1995, Benoît Moulin, Laurent Lebas et Pierre Woirgard. Sponsorisés par Hexagonal, Jeux Descartes, Ludis, l'Œuf Cube et Wizards of the Coast, ils ont pu se rendre sur place sans débourser un sou et se mesurer aux meilleurs joueurs mondiaux. Hôtel 3 étoiles, salles de séminaire pour les rencontres ; l'organisation incluait même la visite des locaux de WoTC à Renton. Chaque joueur se voyait remettre un petit drapeau de son pays, un T-shirt de son équipe (avec au dos le dessin de la carte Justice), une enveloppe contenant 100 $ d'argent de poche, et le détail des règles du tournoi.

Tournoi qui commençait le vendredi, en 5 rondes type III (sealed deck, 40 cartes). Chaque ronde d'une heure et quart était composée de 3 duels, chaque victoire rapportant 3 points, et un match nul 1 point. Le samedi, les joueurs s'affrontaient en 5 nouvelles rondes de type II. Les 8 joueurs totalisant le plus de points participaient à la finale du dimanche, en élimination directe en 3 duels gagnants, avec le même jeu que la veille.

Avant le début du tournoi, les joueurs avaient dû préparer la liste de leur jeu type II, sideboard inclus (qui ne pouvait être utilisé qu'à partir du deuxième duel d'une rencontre).

Vendredi soir, les joueurs français (à l'exception de Pierre Woirgard) restaient dans la course. Quelques anecdotes sont venues pimenter cette journée : ainsi un Italien qui jouait vert-artefact a pu sortir deux fois de suite dans la même rencontre, et dès les premiers tours Transfert (Channel), Colosse de Sardie et Vivacité (Instill Energy). Un joueur finlandais faisait quant à lui des ravages avec un Shivan Dragon et une Meule (Millstone).

Le samedi, tandis que Benoît Moulin n'arrivait pas à combler son retard de la veille, Marc Hernandez et Laurent Lebas s'assuraient de nombreuses victoires. Mais Laurent perdait toute chance de qualification dans les deux dernières rondes de la journée, après une rencontre perdue 1-2 à l'arrachée contre le champion américain, Mark Justice. Marc Hernandez quant à lui assurait sa place dans les 6 premiers par des résultats réguliers.

A l'issue de cette journée, le résultat par équipe voyait les États-Unis en première place, suivis de la Finlande et de l'Australie, puis de la France.

Six joueurs étaient automatiquement qualifiés : Wang (Autriche), Hernandez (France), Justice (USA), Stern (USA), Shildt (Finlande), Corrina (Italie). 5 autres ex aequo ont dû jouer les prolongations pour les deux dernières places, prises par Blumke (Suisse) et Redi (Italie).

Le dimanche matin dans la grande salle de bal de l'hôtel, des moyens vidéo considérables étaient déployés, tandis que de nombreux joueurs venaient des États voisins pour assister en direct aux parties ou jouer dans l'un des tournois secondaires.

Résultats de cette journée :
1/4 de finale : Hernandez-Wang 3-2. Justice-Shildt 3-0. Stern-Redi 3-2. Blumke-Corrina 3-0 ; 1/2 finale : Hernandez-Stern 3-2. Blumke-Justice 3-2 ; finale : Blumke-Hernandez 3-2.

La finale a opposé un jeu Rack contre un jeu Black Vise sans créature. C'est Alexandre « Rack » Blumke, après une lutte serrée, qui a conquis le titre de champion du monde *Magic* 1995, devant Marc « Vise » Hernandez, qui a tout de même conservé le titre de vice-champion du monde remporté l'année précédente par la France. Voilà qui montre de nouveau le très bon niveau des joueurs français en compétition, mais qui l'année prochaine devront relever le défi : conquérir le titre de champion du monde, et obtenir une meilleure place dans le classement par équipe…

Didier Monin



Richard Garfield félicite les finalistes.



Marc Hernandez et le Minotaure.

GenCon édition 95

Météo plutôt calme pour la plus grosse manif de jeu de rôle del mundo. Non pas qu'il y ait eu moins de monde ; au contraire, le grand rendez-vous de Milwaukee a battu ses propres records avec quelques 18000 visiteurs. Non, je veux dire par là que les files de plusieurs dizaines de mètres serpentant entre les stands, symptomatiques de produits attendus avec impatience, ont un peu brillé par leur absence. Pas de phénomène comme *Werewolf* en 92, *Shadowrun 2* en 93, *Magic* en 94. Tout au plus, un peu d'agitation pour des jeux qui avaient su exciter les curiosités : *Everway*, *Nightspawn*…

Indiscrétions :

• Les boîtes de 200 cartes d'*Illuminati* en version française pour le Salon des jeux de la Porte de Versailles ? C'est dans l'air…
• *Dragon Dice* : les Kickerpacks (je ne garantis pas l'orthographe) devraient être disponibles en décembre. Ce sont des extensions (nouvelles races, nouveaux pouvoirs) qui complètent ce jeu de dés à collectionner (voir Têtes d'affiche) pour l'amener à son plein régime, pour lequel il a été conçu.
• *DragonLance*, le fils du retour : une nouvelle série *DragonLance* va prendre la place de l'ancienne. Le jeu sera revu, avec de nouvelles règles. Il va bien sûr suivre, mais de loin, la nouvelle série de Hickmann et Weiss, avec une nouvelle génération de personnages. On sera donc dans le même monde, mais les scénarios prendront leur distance vis-à-vis des romans.

Impossible par contre d'échapper à l'invasion des cartes. Tout le monde s'y est mis, et notamment deux sortes de nouveaux venus : soit des collectifs d'illustrateurs travaillant pour le jeu de rôle, qui ont su trouver un ludographe (un créateur de jeu, quoi) pour « mettre en jeu » leurs impressionnantes collections de dessins, soit des éditeurs de comix, qui se sont dis « hey, nous aussi on a des dessins plein nos cartons, et des héros connus : jetons-nous sur le gâteau ! ».

Au résultat, le meilleur comme le pire, avec un effet secondaire pas négligeable : TSR avait déjà publié des séries d'images destinées à montrer aux joueurs des lieux, créatures et autres objets bizarres. De fait, la mode des jeux de cartes à collectionner a permis aux éditeurs de lancer la fabrication de cartes bivalentes : cartes à jouer et à collectionner, elles peuvent aussi servir aux MJ de sources d'inspiration, et la certitude d'en vendre des quantités permet de les fabriquer à moindre prix. De là à créer des jeux autour de ce principe, il n'y avait qu'un pas qu'ont franchi *Everway*, *Changeling* et quelques autres. Au résultat, même si vous ne comptez ni collectionner, ni même jouer, jetez donc un œil sur un jeu comme *Gardians* : voilà un moyen de se procurer des dizaines de dessins superbes (quoique petits, il est vrai) des meilleurs artistes. A ne pas bouder par principe !

Didier Guiserix

FSO n° 13 !

C'est… deux jours avant l'ouverture de la désormais classique rencontre estivale que les organisateurs se sont vu refuser le site du Fort Faron. Annuler ? C'eut été tuer la manifestation, qui a tout de même pu être rattrapée in extremis grâce à une rapide prise de décision de la Mairie de La Garde, qui offrait le complexe sportif du Cosec.

Bien sûr, ce transfert ne s'est pas fait sans y perdre quelques plumes : l'absence de local fermant a empêché la venue des boutiques (sauf *La Crypte du jeu*), nous privant de leurs animations (entre autres les dédicaces, pour lesquelles quelques auteurs désœuvrés étaient venus) ; dans le lot des détails d'intendance, la sono n'a pu être obtenue, privant la manif d'une autre animation, mais aussi de son « cordon ombilical ». Et malgré la mise en place de quelques navettes Fort Faron-La Garde, une partie des visiteurs atterrissant au fort n'a jamais trouvé le chemin de la rencontre.

Du moins les plus acharnés ont-ils pu se retrouver et jouer, et c'est le principal.

Mais au fait, pourquoi cette défection de dernière minute ? Nous avons un peu enquêté, et découvert que cela faisait plusieurs années que la Commission de sécurité menaçait d'interdire toute rencontre au fort, qui ne satisfaisait pas aux normes de sécurité. Ce qui fera « rire » ceux qui ont fait l'ascension et se sont cassés le nez, c'est que si l'interdiction formulée par la Commission de sécurité a servi de prétexte à annuler le FSO, il y a tout de même eu une soirée au fort ce week-end-là, un faux mariage façon Le Luron-Coluche, qui occupait les lieux après avoir paradé dans les rues de Toulon, et dont les invitations avaient été lancées des semaines auparavant…

Mais, concluons sur deux notes positives : d'abord avec le concours du jeune auteur et du jeune créateur, qui a primé deux « espoirs » parmi


Photo JLB

un groupe de participants de bon niveau et qui n'avaient pas ménagé leurs efforts pour fournir des jeux très bien finis (quand un membre du jury doit lire huit ou dix jeux, l'effort est apprécié). Les gagnants sont Vincent Briday (qui signera sans doute bientôt dans ces pages) pour *Apodis*, un monde original sur le système *Rolemaster*, et Serge Cirri pour son jeu de rôle *Terres des brumes*, un jeu qui malgré un air de famille avec les ambiances multiverselles de *RdD*, *Chimères* ou *Mega*, s'en démarquait grâce à beaucoup d'idées originales et de personnalité.

Deuxième note positive : l'intégration d'un groupe de joueurs inattendus dans le semi-réel, à propos duquel je laisse ci-dessous la parole à Jean-Luc Bizien.

Didier Guiserix

Aujourd'hui, s'amuser, demain, organiser...

Le tournoi des Grands maîtres

Organisé par Arcanum, le tournoi des Grands maîtres, propose aux joueurs de *Magic* de s'affronter dans des duels qui leur permettront de progresser du 1er cercle (Étudiant) jusqu'au 7e cercle (Magister), mais aussi de recevoir de précieuses informations. Les joueurs peuvent se rencontrer n'importe où et n'importe quand, que ce soit en club, à leur domicile, ou à leurs points de jeu habituels. Il est aussi possible de constituer des arcanes (des équipes de 5 joueurs minimum), pour participer au classement par équipe (doté d'un booster *Legends* et *Antiquities*, à gagner tous les mois). Ce tournoi permanent, avec plus de 300 joueurs dans des villes aussi diverses que Paris, Rennes, Nancy, Toulouse, St-Brieuc ou Lyon, est indépendant du système de classement national. Il est possible de participer au tournoi permanent (moyennant 30 F par an), en envoyant une demande d'inscription à : EOG Productions, 53 avenue Galliéni, 92400 Courbevoie. Précisez nom, prénom, adresse, code postal et ville, ainsi que numéro de téléphone et heures d'appel possibles.

Joe Casus

Oya, une boutique différente

Une distorsion du continuum espace-temps ludique vient de se créer à Paris. Ce phénomène porte un nom : *Oya*, une expression japonaise qui signifie grosso modo « le joueur qui joue en premier ». Comment ? Une boutique de jeux japonais à Paris ? Eh bien non ! Et c'est là qu'est la distorsion du continuum espace-temps ludique, puisque l'on n'y trouve que des jeux... allemands. Quoi de plus normal pour l'heureux propriétaire de cette nouvelle boutique, Patrick Ruttner, qui parle couramment le japonais mais pas un mot d'allemand.

Si vous suivez toujours, sachez que Patrick Ruttner sélectionne ses jeux avec la même exigence que le public allemand : des jeux simples (mais pas simplistes), aux mécanismes souvent originaux, et dont les parties excèdent rarement deux heures. Un choix qui s'avère judicieux, car le marché allemand est énorme : beaucoup de créateurs, d'éditeurs, des critiques et une couverture médiatique aussi importante que celle consacrée au cinéma.

Mais l'originalité d'*Oya* ne se limite pas à la commercialisation de jeux allemands.


DR

Oya : le Spiel des Yahr (et bien d'autres) en version française à votre table...

Dans un cadre qui ressemble plus à un bar qu'à une boutique, vous pouvez venir pour jouer et passer un bon moment, de 14h00 à minuit (même le dimanche), pour une somme modique.

Tous les jeux proposés chez *Oya* (une cinquantaine actuellement) sont des jeux de plateau ou de cartes, pour la plupart inédits en France. Vous pourrez donc découvrir des jeux de Reiner Knizia ou de Klaus Teuber (deux monstres sacrés en Allemagne), des créations d'Alex Randolph (une pointure internationale) ou des produits à tirage limité d'Alan R. Moon (un dissident de chez Avalon Hill), et beaucoup d'auteurs moins connus.

Parmi les jeux de plateau, vous trouverez des jeux à tendance diplomatique tels que l'impitoyable *Intrigue* ou le plus subtil *Quo Vadis*, des jeux plus tactiques ou guerriers comme *Rheingold* avec ses armées de chevaliers et ses châteaux forts. Côté tactique et gestion, vous avez *An den ufern des Nils* dans lequel le malheureux paysan que vous êtes doit affronter deux ennemis redoutables : le Nil et le désert, ou bien encore *Die siedler von Catan* où en tant que colon fraîchement débarqué sur l'île de Catan, vous devez développer votre colonie (sacré « jeu de l'année 95 » en Allemagne). Dans un domaine beaucoup plus délire, vous pouvez faire des courses de kangourous autour d'un *Billabong*, reconstruire *Stonehenge* ou découvrir les habitants complètement fous de *Drunter & Drüber* qui passent leur temps à démolir leur ville.

En ce qui concerne les jeux de cartes, vous pouvez vendre des photos compromettantes à un journal à scandales dans *Paparazzo*, faire d'interminables batailles navales entre pirates dans *Pirat*, ou bluffer royalement votre adversaire dans *En garde*, une simulation de combats à l'épée particulièrement réussie.

A signaler tout de même, parmi tous ces jeux allemands, un jeu japonais : il s'agit de *Hanafuda*, un classique depuis plus de 150 ans édité par... Nintendo.

Pour terminer, nous dirons que l'accueil est sympathique, que toutes les règles sont disponibles en français et que l'on y rencontre des Japonais, des Russes, des auteurs de jeu, des ludologues, mais peu d'extraterrestres.

Si vous passez dans le quartier, venez faire un tour chez *Oya*, la boutique différente.

Frank Parcabe

Oya : 22 rue Daubenton, 75005 Paris, tél. : 47.07.59.59.

▷

« Petit mot à l'intention de joueurs désireux d'argumenter, lors d'une prochaine discussion à propos du jeu de rôle, ou Le jeu de rôle sert aussi à ça !

L'édition du FSO 1995 proposait comme à l'accoutumée un GN médiéval-fantastique (les régionaux de l'étape disent *semi-réel*). Pour l'occasion, on avait dressé une auberge médiévale. Tout autour, des lits de camp, des duvets, des joueurs et même des Anglais, qui exposaient des armes en latex. Venu prendre quelques photos, je surpris au matin un étrange spectacle : un petit bonhomme costumé en barbare s'entraînait au combat en compagnie d'adolescents pas beaucoup plus grands que lui, a priori des enfants d'organisateurs du GN, venus s'amuser avec leurs parents entre deux séances de jeu « adultes ». Hélas, le farfadet s'enfuit avant de pouvoir lui poser la question... Philippe Gall est à l'origine d'une des initiatives les plus intéressantes de ces derniers mois. A l'heure où certains médias s'acharnent à prouver les dangers et les risques de dérives inhérents à la pratique du jeu de rôle, Philippe et sa compagne, Florinda Gracia, s'occupent des enfants d'un village des environs de Toulon. Dans le civil, Philippe est *agent d'intégration en C.L.I.S.* Ce terme abscons signifie qu'il s'occupe d'enfants en grosses difficultés d'intégration scolaire (des enfants handicapés moteur, ou déficients intellectuels). Dans son village, Monsieur le Conseiller municipal – il a été élu au vu de ses résultats avec les enfants – est chargé des affaires périéducatives. En tant que tel, il s'évertue à développer la pratique des Jeux de rôle chez les enfants. On s'amuse d'abord autour de la table, à la découverte de l'univers médiéval-fantastique, puis on va sur le terrain vivre des aventures grandeur nature. On apprend à se costumer, à fabriquer des armes pour rire. Car c'est le maître mot des enfants : on *s'amuse* ! Et c'est ainsi qu'au terme de deux ans d'efforts, les enfants de Méounes-les-Montrieux pratiquent régulièrement le « semi-réel ». Rien de très original, me direz-vous ? Tout faux : ces enfants-là ont entre 14 et... 4 ans et demi ! Dans notre jargon d'enseignants, on qualifie de « rural profond » les communes isolées de ce type, et nombre de théoriciens de la pédagogie estiment qu'il est difficile de permettre aux enfants d'échapper à leur milieu – en terme de *localisation*, pas d'ascension sociale, bien entendu. L'action menée dans ce cas est d'autant plus remarquable. Élevés au médiéval-fantastique via *Donjons et Dragons* – que pratiquaient déjà assidûment leurs parents, dont certains sont à l'origine du premier tournoi du Var, bon sang ne saurait mentir – les enfants sont arrivés à maturité ludique, après deux ans d'une activité gérée par les adultes. Aujourd'hui, ils conçoivent leurs propres scénarios, choisissent eux-mêmes leur terrain de jeu, écrivent leur système de règles, prévoient matériel et conditions de sécurité requises. S'ils sont encore obligés de passer par les adultes – uniquement pour faire les courses et signer les chèques ! – ils se chargent eux-mêmes de recruter les joueurs, de collecter les fonds nécessaires à l'entreprise. A eux le calcul du prix de revient de leur semi-réel, et la détermination de la cotisation de chacun. « D'ici peu, déclarent Florinda et Philippe, les mômes seront totalement indépendants. » Parce que c'est leur but : donner les moyens aux gosses de ce village d'à peine plus de mille habitants de s'amuser entre eux, de rêver en toute indépendance. Nous, à leur âge, on écoutait les histoires de papy. Eux, ils les inventent, et *ils les vivent*. Et ça ne leur prend pas tout leur temps : ceux qui seraient tentés d'oublier leurs études se verraient privés de GN... Il y a des jours comme ça où on se sent subitement vieux... Et c'est tant mieux !

P.S. : Si vous aussi vous menez des actions originales, qui s'appuient sur le jeu de rôle ou ses dérivés, merci de me contacter. Je réalise actuellement un dossier à l'attention des mairies - susceptibles d'accueillir des manifestations du type FSO - et des inspections académiques dont certaines ont été refroidies par « l'affaire d'Istres ». Merci d'avance. Contact : Florinda Gracia et Philippe Gall, montée du Calvaire, 83136 Méounes-les-Montrieux. »

Clubs & Zines

Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même.

Mais où s'adresser ? Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques, répartis en France et en Belgique, pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, les responsables de l'initiation vous attendent, pour :

— vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien ;

— vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures. Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.

Paris : Club Loisir Dauphine (CLD)
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris, métro Porte Dauphine
Tél. club : (1) 44 05 44 38. Responsable : Frédéric Savary
Tél. : (1) 47 55 02 36. Horaires : vendredi 18h-24h.

Bruxelles : Alpha Ludisme ASBL
19 rue Solvay, 1050 Bruxelles, Belgique. Responsable : Michel Van Langendonck. Tél. : (19/32) 02 / 511 80 77. Boutique : L'enfer du jeu, même adresse. Horaires : initiation le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant).

Afin d'assurer une bonne disponibilité, deux structures vont se relayer sur Dijon :
Dijon : MJC Montchapet
3 rue de la Beaume, 21000 Dijon. Tél. club : (16) 80 55 51 65. Responsable : Olivier Coindeau, tél. : (16) 80 38 08 75. Horaires : à la demande. Boutique : voir ci-dessous.
Dijon : MJC Léo Lagrange, section jeux de rôle
Rue des prairies, 21800 Quétigny. Tél. club : (16) 80 46 35 73. Responsable : Aubert Bonneau, tél. : (16) 80 46 35 95. Horaires : vendredi et samedi à partir de 20h30, samedi 14h30 (appeler avant). Boutique : Excalibur, 44 rue Jeannin, 21000 Dijon, tél. : (16) 80 65 82 99.

Bordeaux : ABL
Faculté de Bordeaux I, salle 101 1er étage, bât. Math/Administration. 351, cours de la Libération 33405 Talence. Responsables : Xavier-François Roblot, 7 rue Ligier, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56 98 50 92. Horaires : samedi 14h-19h tous les 15 jours, 2e et 4e samedis du mois (il est préférable de contacter l'un des responsables). Boutique : Le Temple du jeu, 62 rue du Pas St-Georges, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56 44 61 62.

Tours : Hommes & Démons
86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours. Responsable : Alain Duchamp, tél. : (16) 47 54 37 55. Horaires : une semaine sur deux (contactez le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir. Boutique : Poker d'As, Paginaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours.

Montreuil : Sortilège
Centre culturel des Ramenas, 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil, tél. : 42 87 43 12. Responsable : Jérôme Audignon. Horaires : mercredi 14h-18h, vendredi 20h-24h, samedi 14h-24h. Boutique : L'Œuf cube, 21 rue Linné, 75005 Paris, tél. : (1) 45 87 28 83.

Nancy : Club Légendes
MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy, tél. : (16) 83 32 80 52. Responsable : Olivier Winter, tél. : (16) 83 31 25 96. Horaires : samedi 14h-19h, et 21h-8h. Boutique : Excalibur, 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy, tél. : (16) 83 40 07 44.

Les Ulis : Lud'Avag
MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis, tél. : (1) 69 07 02 03. Responsable : David Le Gall, tél. : (1) 64 46 64 31. Horaires : vendredi soir à partir de 20h30. Boutique : Rêve de Licorne, 27 rue Charles De Gaulle, 91400 Orsay, tél. : (1) 69 28 80 51.

Boulogne : Ludothèque d'Yves Kermen
624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne ; tél. : (16) 41 41 92 51. Responsable : Fabrice Barboni. Horaires : mercredi, 14h/18h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable). Boutique : *Jeux Descartes*, 52 rue des Écoles, 75005 Paris ; tél. : (16) 43 26 79 83.

Boutiques

● **Elbeuf**. La boutique *Stra-T-jeuX* ouvre le 4 octobre et propose des jeux de rôle, jeux de stratégie, de la japanimation et une librairie fantastique. L'adresse : 4 rue de Roanne, 76500 Elbeuf.

● **Orléans**. La boutique *Eurêka Excalibur* s'est ouverte à la galerie Châtelet. Il y a régulièrement des animations, des tournois et des rencontres. Pour en savoir plus, contactez-la au (16) 38.53.23.62 ou allez lui rendre visite.

● **Toulon**. Le magasin *Pixels Aventures* proposera des jeux de rôle, du matériel de paintball, mais sera également un club de jeu. Contact : Pixels Aventures, 14 place Puget, 83000 Toulon.

● **Versailles**. La boutique de jeu de rôle *Camisole* s'est ouverte au 14 de la rue Montbauron. On pourra y rencontrer des auteurs de la gamme Siroz. Tél. : (1) 39.20.97.46. Le 25 novembre, Olivier Frot dédicacera, pour ses illustrations du calendrier Vent d'Ailleurs.

Clubs

● **Châteauroux**. L'association *« Vous avez dit… ? Jeux de Rôle… ! »* accueille les joueurs tous les samedis de 19h à minuit au 21/219 rue d'Aquitaine. On pratique Warhammer, AD&D, AdC, Thoan, Star Wars, Kult, Simulacres, Vampire, Ars Magica, Shadowrun… Tél. : (16) 54.27.57.44 (après 20h). Ou contactez la boutique *Vidéo Games*, 4 rue Bertrand, 36000 Châteauroux, tél. : (16) 54.07.86.52.

● **Granville** (Manche). L'association *La Compagnie des fous* attend joueurs et meneurs de jeu tous les dimanches de 13h à 19h à la salle polyvalente de la mairie. On y joue à Nephilim, AdC, Ambre, Rêve de Dragon… Contact : La Compagnie des fous, 26 rue de la Houle, 50400 Grandville.

● **Grenoble**. La MJC *Capuche* propose de l'escrime médiévale, du wargame, du jeu de rôle, des tournois de Magic. Lieu : Square Général Ferrié. Tél. : (16) 76.87.77.59.

● **Lyon**. *Les Elfes de Lugdunum* organisent toute l'année des parties de jeux de plateau (Civilisation, Diplomatie, Junta, Res Publica Romana…). Siège social : 33 rue Bossuet, 69006 Lyon. Tél. : (16) 78.24.10.03.

● **Mayenne**. *La Geste des Dragons Lune* est une association pour la création, l'information et l'initiation au grandeur-nature. Contact : Emmanuel Joly, 3 rue des Déportés, 53000 Laval.

● **Montreuil**. Le club *Sortilège*, un Cercle d'initiation, tiendra une réunion d'information le 8 octobre à 14h30 au centre culturel des Ramenas, 149 rue St-Denis, 93100 Montreuil.

● **Saint-Quentin**. *Les Aventuriers des Mondes imaginaires* s'est ouvert dans l'Aisne et propose jeux de rôle, jeux de plateau, peinture sur figurines, JC². Contact : Les Aventuriers des Mondes imaginaires, 72 rue Raspail, 02100 Saint-Quentin, chez Sarl GCM. Tél. : Emmanuel Lhomme au (16) 23.64.20.97.

● **Saint-Étienne**. Le *Cercle du Chien jaune* fait toujours pratiquer le jeu de rôle et le wargame, mais s'ouvre maintenant au grandeur-nature et à la murder-party. Contact : Grégoire Magnin, 17 rue Crozat Fourneyron, 42000 Saint-Étienne. Tél. : (16) 77.21.69.56.

● **Versailles**. La *Confrérie Boucherie Intellectuelle* a réussi à éviter la fermeture du club, mais elle cherche de nouveaux membres. Contact : CBI, Le Colombier, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : Bruno Lestrade au (1) 47.50.73.16.

Initiatives

● **France**. Pierre Gavard tente de monter une onorithèque, c'est-à-dire une bibliothèque regroupant tout ce que des fanzines ou des auteurs isolés ont publié sur Rêve de Dragon et veulent bien mettre à sa disposition. Une liste permettra ensuite d'échanger des photocopies entre membres. Contact : Pierre Gavard, 130 impasse du Rucher, 74190 Passy. Tél. : (16) 50.47.50.48.

● **France**. Compagnons du Moyen Âge est une association pour la sauvegarde et la promotion de tout ce qui a trait au Moyen Âge. Évitez donc de leur parler de paladins 4e niveau. Pour les contacter : Compagnons du Moyen Âge, 14 rue de l'Église, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (1) 46.02.83.85.

● **Nièvre**. Le propriétaire d'un château fort du XIVe siècle, à 200 km au sud de Paris, le loue pour toutes activités de grandeur-nature. Téléphonez à M. Guy Monmignaut au (1) 48.52.97.52 ap. 19h.

Radio

● **Hautes Alpes**. L'émission *Les aventuriers* est diffusée du lundi au vendredi, de 11h à 12h, et permet de jouer en direct avec les animateurs sur un principe de jeu de rôle. Le but : trouver des trésors (qui seront les lots offerts aux participants). Fréquences : Gap 90.9, Briançon 102.6, Embrum 99.2, Laragne 90.0, Guillestre 100.0.

● **Toulouse** (1re partie). *In'Digest* parle de tout, et donc de jeu de rôle le dimanche entre 17h30 et 18h. À Toulouse sur 89.1, Moissac sur 88.5 et Montauban 94.2.

● **Toulouse** (2e partie). *La Taverne* entame sa deuxième saison radiophonique tous les lundis, de 21h à 22h, sur Radio Campus 94 MHz. On y parle de jeu de rôle, et donc d'un peu de tout aussi.

Zines nouveaux…

● **Bulletin Universel de Fanzinologie**, 4 p., 5 F (ou 2 timbres à 2,80 F), apériodique. Interviews de fanéditeurs, conseils pour faire un zine… Un bon point de départ si vous voulez vous lancer dans le fanzinat. Nicolas Tonti, 36 chemin de l'Olivaie, 83200 Toulon.

● **Les petits échos du club Pythagore**, 18 p., prix et périodicité mystérieux. Organe du club Pythagore Belgique. Il y est question des loups, de la médecine au début du siècle et un tout petit peu d'Écryme. Lucien Mathieu, 26 rue V. Bouillenne, 4800 Verviers, Belgique.

● **Quêtes mythiques** n° 1, 24 p., 13 F, semestriel. Scénarios JRTM et Warhammer, le début de la présentation de leur monde « maison ». Un bon démarrage… F. Kéraudy, 143 bd de la Mer, 22700 Perros-Guirec.

● **RQAdventures** n° 5, 36 p., 30 F, trimestriel théorique. Plein de bonnes choses pour RuneQuest, mais uniquement pour les anglophones. Chaudement recommandé quand même si vous vous intéressez à RQ. Lionel Dumont, 43 rue de Saurupt, 54000 Nancy.

● **The Sect** n° 1, 4 p., 1 enveloppe timbrée, toutes les 10 semaines. Un court article sur le sabbat, un début de nouvelle et deux petits articles, le tout orienté « occulte-fantastique ». Attendons le prochain numéro pour juger… Laurent Lecomte, 6 rue de l'Aquilon, 1400 Nivelles, Belgique.

● **Zéro**, 4 p. A5, gratuit, apériodique avoué. Un modeste début pour un zine qui veut se consacrer à devenir le « bulletin de liaison interclub » de sa région. Benjamin Ponsot, Cidex 609, 71240 Grigny-sur-Saône.

… & anciens

● **Apsara** n° 11, 66 p., 22 F, quadrimestriel (?). Une interview du dessinateur Caza, quatre scénarios (AdC, AD&D, Simulacres et Nephilim), des tas de news sur des sujets divers et variés, des nouvelles agréables à lire… Bref, un très bon zine, qui réussit à cumuler « qualité » et « longévité ». Attention, nouvelle adresse : Samuel Tarapacki, 1 allée de la Comédie, 44800 Saint-Herblain.

● **L'écran d'argent** n° 6, 36 p., 1 F, bimestriel. Scénarios et aides de jeu pour Star Wars et Hawkmoon, plus un peu de wargame. Un bon zine. Brice Erbland, 5 les Bergeronnettes, 68120 Saint-Ulrich.

● **Entropix** n° 3, 34 p., 25 F, périodicité aléatoire. Un très gros scénario Warhammer et deux aides de jeu fortement non conventionnelles pour INS/MV (les Romains, passe encore… mais les dessins animés japonais ?). Alain Severac, 695 avenue Mazenod n° 32, 13100 Aix-en-Provence.

● **Malédiction** n° 7, 45 p., 16 F, trimestriel. A signaler un gros Portrait de famille et un scénario pour James Bond le jeu de rôle, et quelques sorts pour Nephilim. 40 rue du Temple, 62000 Arras.

● **Méluzine** n° 18, 36 p., 20 F, périodicité irrégulière. Tiens, un scénario pour les Trois Mousquetaires ! Ainsi qu'un autre, médiéval multijeu, un peu d'informatique, un article sur Tolkien. Un très bon zine. 124 av. Aristide Briand, 92120 Montrouge.

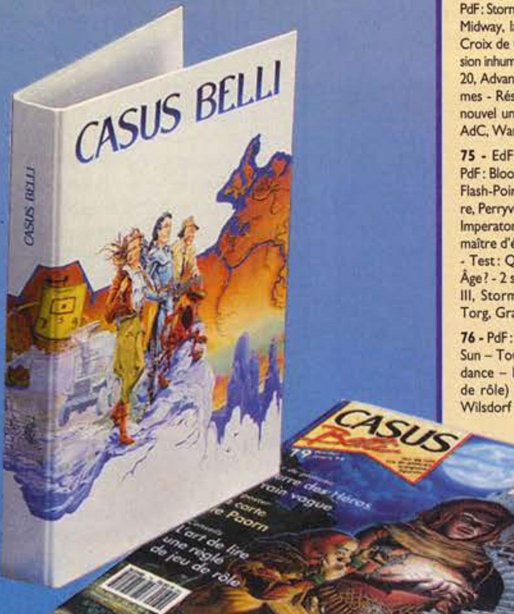
● **Septentryon** n° 10, 24 p., 30 F, apériodique. Spécial Vampire et Loup-garou (les jeux de rôle !), avec scénario et aides de jeu. Julien Gest, 46 rue des Alouettes, 65280 Givenchy-en-Gohelle.

● **Tinkle bavard** n° 31, 34 p., 5 FS/20 FF/95 FB, bimestriel. RdD, Tigres volants… et un article sur le Japon tout à fait intéressant, suivi d'un petit scénario cyberpunk fort sympathique. Éric Malherbe, 11 rue Dancet, CH-1205 Genève, Suisse.

● **Vitriol** hors-série, 48 p., 20 F, périodicité irrégulière. Des kilomètres de listes des cartes de Magic, suivis de quelques pages de conseils. A2, 3 bd des Minimes, 31200 Toulouse.

Tristan Lhomme

Tous les numéros ont un rôle à jouer. Complétez et conservez votre collection.



JeE : Jeu en encart ; sc. : scénario ; GE : scénario Grand Écran ; Prof. : Profession ; PdF : Portrait de famille ; EdF : Epreuve du Feu ; FJ : Fiche-Jeu ; PL : Première Ligne ; JpC : jeu par correspondance ; AdJ : aide de jeu ; DA : Destination Aventure.

NUMÉROS DISPONIBLES

Numéros 20, 23, 24, 26, 38, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 56, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68.

69 - EdF : Bitume MK5 - Prof. : maître des Anneaux - Le traître - Grands Stratèges, Stand & Die : la bataille de Borodino, Bellum Gallicum sc. : Hawkmoon, Warhammer JdRF, Cyberpunk.

70 - Amber - PdF : James Bond 007 - Les vraies licornes - JdR : Le Petit Peuple - Blood Bowl : la forge de Sigmar - Pax Britannica - Battle of the Bulge - sc. : AdC, Star Wars, AD&D niv.5-6, Mega III.

71 - EdF : Gurps - Prof. : Simulacres - Des tournois de jeux de rôle, pourquoi faire ? Formule Dé : les motos - World Conquest – Mega III errata - Dossier World in Flames - Crossbow and Cannon - Sc. : Grand écran Warhammer, James Bond 007, In Nomine Satanis, Rêve de Dragon.

72 - EdF : Mega III et Dangerous Journeys - JeE : Volga 43 - Seigneurs de Guerre - Quest - Prof. : INS/MV - Le marchand - sc. : Space Crusade, Mega III, JRTM, AdC, Shadowrun.

73 - EdF : Pendragon, Nephilim , Werewolf – Warhammer, Res Publica Romana – La fête médiévale - World in Flames (2) – Guderian's Blitzkrieg, Stalingrad Pocket, Race for Tunis et Bloody Kasserine - Volga 43 (2) - Sc. Grand Écran L'appel de Cthulhu, AD&D niv. 6-8, Rêve de Dragon.

74 - EdF : Stella Inquisitorus, Aliénoïds. - PdF : Stormbringer & Hawkmoon – Dune, Midway, la Patrie en danger/1793 - ASL Croix de Guerre, Aides de jeux : profession inhumain, Glorantha, Médecine années 20, Advanced Third Reich, World in Flames - Résultats des trophées CB 92, un nouvel univers : Paorn - Sc. Shadowrun, AdC, Warhammer JdRF, Pendragon.

75 - EdF : Shadowrun 2 - AD&D 2 - PdF : Bloodlust, Just Plain Wargames - FJ : Flash-Point : Golan, Les ailes de la Gloire, Perryville et Embrace an Angry Wind, Imperator - Dragon Noir 2 - Profession maître d'équipage - Paorn (2) : Olméria - Test : Que savez-vous du vrai Moyen Âge ? - 2 sc. pour Space Hulk - Sc. : Mega III, Stormbringer, Stella Inquisitorus, Torg, Grand Écran AD&D.

76 - PdF : Hârn - FJ : Gurps Conan, Dark Sun – Tout sur les jeux par correspondance – Battletech – Les raseurs (jeu de rôle) - Paorn (3) & le barrage de Wilsdorf – Étoile Rouge et Croix Noire – Great Battles of History – Sc. ASL – Sc. grand écran Star Wars, JRTM, AdC, AD&D niv.1, Vampire.

77 – EdF : Earthdawn ; Mega III ; For Faerie, Queen & Country – PdF : L'Appel de Cthulhu – Le paintball – Paorn (4) : l'Althusia et Krönberg – 2 scénarios Battletech – FJ wargames : Mustangs, Troubled Waters, Phase Line Smash – Portraits de wargameurs – L'économie de guerre à World in Flames – Les Japonais à ASL – GE : RuneQuest, Magna Veritas, AD&D² niv. 4-6, James Bond 007, Gurps Conan.

78 – EdF : Scales, Rêve de Dragon II, Barbe Noire, Lion of the North – FJ : El Mythico, Austerlitz, Afrika – Roi de ses propres mains – Paorn (5) : les peuples de l'Althusia – Pièges divers – Acheter son premier jeu de rôle – Tableau récapitulatif pour Kursk – sc. Earthdawn, Mega III, Warhammer débutant, Rêve de Dragon et GE : Magna Veritas.

79 - Sc : Scales, Berlin XVIII, ADD, AdC débutant – EdF : Ars Magica, Star Wars 2e, Berlin XVIII 3e, Elric !, WH 40 000, Terrain Vague, Guerre des Héros, Victory in the West, Kampfgruppe P1 – Paorn (6) : l'Althusia, Oljad et carte en poster – Outremondes – Le blues du commanditaire – Comment lire une règle de JdR – Conseils pour Hastings 1066 – Gazette galactique.

80 - EdF : Magic. FJ : Loup-garou, Kult, History of the World, Nemak (JpC). FJ (Wg) : We The People, Breakout Normandy, GD'40, Matanikau, Asia et Africa Aflames. Sc. Shadowrun, Ars Magica, Star Wars, Stormbringer, WH 40,000. GE : Appel de Cthulhu. AdJ : Appel de Cthulhu, cyberpunk. Paorn (7) : la Tsovranie. Petit Capharnaüm n° 14. Destination Aventure : mini sc.

81 - EdF : Ambre ; Blood Berets ; Korea 95 ; Longest Day. FJ : Toon ; Xhënør ; Daymio. PdF : Maléfices. AdJ : Générateur d'idées ; Impliquer les personnages ; La construction de votre Alliance ; Cthuland ; Préparer des PSJ (Mega), Paorn (8) : La Tsovranie (2). Sc. : Rêve de Dragon ; AD&D niv. 2-3 ; Ambre ; L'appel de Cthulhu. GE : Elosis pour Mega III.

82 – Réponse à Témoin n° 1. EdF : Chill, Man ò War, Caesar. FJ : Selenim, Gurps, ContinuuM (JpC), Artic Storm, Ardennes, The Clash of Armor, Die Hanse. AdJ : Bestiaire médiéval, Enfers et damnations, Auberges à la carte, Comment improviser, Les animaux de monte (Simulacres). JeE solo : La libération de Paris. Sc. : Chill, JRTM, Warhammer, Toon.

83 - EdF : Chimères, Mutant Chronicles, Diplomatie, Rise of the Luftwaffe. Fj : Ravenloft, Junta, La Foi et le Glaive, Survivor One (JpC), Stalingrad : opération Uranus, Triumphant Fox, Operation Mercury. AdJ : Entrez dans la caravane, Dayak, Fous du volant. DA : Composer un rôle pour son personnage. Point de vue sur la Guilde (Mega). Interview d'Eric Wujcik. Sc : Elric, AD&D2, Nephilim, Star Wars. GE : Chill/AdC.

84 - L'opinion des parents Maltese. EdF : Ecryme, Les dieux nomades, Second Front. FJ : Oniros, Melulice Warlord (JpC), Seigneurs Dragons, Grand Siècle, Lost Victory, Ring of Fire. AdJ : T'aurais pas un tuyau, Sono d'enfer, Un verre ça va… DA : Jusqu'où aller trop loin ; Lamies, totems et fantômes (Simulacres). Anne McCaffrey. JeE : Totale Apokalypse. Sc : Cthulhu, Mutant Chronicles, Chimères, INS.

85 - Réponse à Zone interdite. EdF : Elfquest (v.f.), Mage (v.f.), The Battles of Waterloo. FJ : Castle Falkenstein, Condottiere, Battlespace, Cyber League (JpC), Charges, Enemy at the Gates. Dossier : les jeux de cartes. DA : Gérer les combats. AdJ : Chimères, Kabaal + les morts-vivants, Visite touristique (Mega), règles pour Totale Apokalipse. Sc : Ars Magica, Shadowrun, Vampire, Ecryme ; GE : AD&D.

86 – Résultats des trophées du jeu de rôle 94. EdF : Légendes des Contrées oubliées, Kult, SPQR. PdF : Gurps en v.f, Warhammer en v.f. DA : Maîtrisez le temps. Sc : Mega, Gurps Japon, Cthulhu, Légendes des Contrées oubliées ; GE : Star Wars. AdJ : Les conquérants de l'océan Oriental, Devine qui vient damner ce soir ?, Nuisances & Nature (Simulacres), Les Japonais Kamakura (Charges). FJ : Guerre & Frontière, Dragons et Nacelles, Hunters from the Sky, Kölin.

87 – EdF : Thoan, Titan Legions, Dixie. PdF : Rifts. FJ : A Famous Victory, The Rising Sun, Necroverse (JpC). DA : Jouer en campagne. AdJ : Asylum, Magistra, Créer un monde (Mega), Les Romains (Charges). Sc : Elfquest, Thoan, AdC, Kult. GE : AD&D.

88 - EdF : miles Christi, Warhammer Quest, Rossyïa 1917. FJ : Alexander Deluxe, De ItQF à AH. PdF : Shadowrun. DA : Créer sa campagne. AdJ : Ze beast of 95, Rencontres autour de Majistra, Les origines (Simulacres), Les Arabes (Charges). Pourquoi jouer des immortels. Sc : Warhammer, Shadowrun, Eléckasë, Nephilim. Listes : Spellfire v.f., Renaissance v.f., Ice Age v.o.

HORS-SÉRIE DISPONIBLES

HS 1 - SIMULACRES : ÉPUISÉ.

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de CB. Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samouraï, le barbare, la courtisane ; Devine…, Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature : définitions et précisions, killer, murder-party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Fabriquer ses costumes, ses armes- Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 5 - MEGA III : ÉPUISÉ.

HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Sc. : ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. First Battle - Friedland Juin 1807 - The Emperor Returns - Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques médiévales - Jeux de pions - Jeux antiques, Jeux de parcours, les cousins du Risk - Variantes : Grands Stratèges, World War II, Full Metal Planète, Dune --Wargame et enseignement, Génèse d'un jeu - War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Les limites de l'invincibilité - Ad. Third Reich - Empires in Arms - Interview : A. Adler. JeE : La bataille de Marengo.

HS 8 - SCÉNARIOS. Sc. : Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurlements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE. JeE : Hastings-1066. Dossiers : Antiquité (RPR, Peloponnesian War, GBOA/ SPQR), ASL, Diplomatie, Guerre du Pacifique. Figurines : les armées précolombiennes. Wargame et JpC. Wargame et SF. Europa Universalis, Empires in Arms, Advanced Third Reich, V for Victory.

HS 10 - SIMULACRES. Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils.

HS 11 - SANGDRAGON. Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie détaillé, le monde médiéval-fantastique de Malienda et une campagne méd-fan.

HS 12 - SPÉCIAL VACANCES. Jouer seul : sc. solo, crypto, labyrôle. AdJ : Le monastère du Souffle divin. Sc. : Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica.

HS 13 - WARGAMES ET JEUX DE PLATEAU. Jeux de plateau : Civilisation, Junta, Formule Dé, Car Wars, SuperGang, Zargos, Aristo, Fief, Blood Berets, Condottiere, les jeux d'enquête, les jeux de plateau avec figurines, Man o'War, Seigneurs-Dragons. Cartes : Jyhad, Magic, Spellfire, les autre jeux de cartes. Wargames : Diplomatie, Grand Siècle, L'échiquier de Machiavel, La guerre des Héros - Les dieux nomades, Cry Havoc, Battletech, l'archer à cheval, Res Publica Romana, Les Diadoques, les aides de jeu informatisés, l'exercice Stratégie, Lion of the North, ASL, Afrika, Sands of War, Job d'été, France 1940, guerre du Golfe. Bibliothèque, interviews, humeurs.

HS 14 – ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE vol. I. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D/Warhammer/ Simulacres.

HS 15 - SPÉCIAL VACANCES. Sc. : AD&D, Loup-garou, Chimères, AdC, Mega, RdD/Oniros, INS/MV, Écryme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc. solo, labyrôle, cryptographie ; liste des scénarios publiés dans CB.

HS 16- CYBER AGE. Jeu de rôle complet pour Simulacres : encyclopédie cyberpunk, règles de Simulacres et de Cyber Age, secrets de Cyber Age, 3 scénarios.

ET N'OUBLIEZ PAS NOS RELIURES !

Bon de commande des anciens numéros et des reliures*

à retourner paiement joint à Casus Belli, 1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

- Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI : ____ soit ____ numéros au prix unitaire de 35 F franco (Étranger : 40 F).
- Je commande les hors-série suivants de CASUS BELLI : ☐ HS n°2 LAELITH (40 F franco - Étranger : 45 F), ☐ HS n°3 MORCEAUX CHOISIS (40 F franco - Étranger : 45 F), ☐ HS n°4 GRANDEUR-NATURE (45 F franco - Étranger : 50 F), ☐ HS n°6 SPÉCIAL SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F), ☐ HS n°7 JEUX DE STRATÉGIE (49 F franco - Étranger : 54 F), ☐ HS n°8 SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F), ☐ HS n°9 JEUX DE STRATÉGIE (49 F franco - Étranger : 54 F), ☐ HS n°10 SIMULACRES (49 F franco - Étranger : 54 F), ☐ HS n°11 SANGDRAGON (45 F franco - Étranger : 50 F), ☐ HS n°12 SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F). ☐ HS n°13 WARGAMES & JEUX DE PLATEAU (49 F franco - Étranger : 54 F), ☐ HS n°14 ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE FANTASTIQUE (45 F franco - Étranger : 50 F), ☐ HS n°15 SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F), ☐ HS n°16 CYBER AGE (45 F franco - Étranger : 50 F).
- Je commande ____ reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros) au prix unitaire de 65 F franco (Étranger : 72 F).
- Je joins mon règlement de ____ F par chèque à l'ordre de Casus Belli. Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

Nom ____________ Prénom ____________

Adresse ____________

Code postal ______ Ville ____________

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Offres valables jusqu'au 31/12/95, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (1) 46 48 47 08. Conformément à la loi *Informatique et Libertés* du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

RCS PARIS B 572 134 773

Minitel

Casus se branche sur Internet (EMA + Envoi)

Il nous était impossible d'échapper à la grande vogue des autoroutes de l'information, aussi *Casus* va-t-il progressivement s'ouvrir au réseau Internet.

Pour commencer, nous vous proposons de créer une Boîte Aux Lettres personnelle «E-Mail». Pour ce faire, il vous suffit de taper EMA + Envoi et de suivre les instructions qui apparaîtront sur l'écran. Attention: ce service est un petit peu plus cher que le reste de 3615 Casus, mais il vous permettra d'entrer en contact avec des correspondants du monde entier sans avoir besoin d'un modem ou de souscrire un abonnement. Nous vous indiquerons régulièrement des «adresses» intéressantes ayant trait aux jeux de simulation.

Note: Grâce à «l'accès privilégié» à Internet que propose le magazine *SVM-Mac* par le biais de ses disquettes et CD-Rom, vous avez désormais la possibilité de consulter une rubrique Casus Belli contenant des «avant-première» et des informations inédites. Qu'on se le dise!

Créez votre service télématique sans vous ruiner!

Il y a trois ans, nous vous avions offert la possibilité de créer votre propre service télématique depuis 3615 Casus. L'initiative était bonne, mais sa mise en œuvre n'était pas très pratique. Pour rendre cette rubrique plus efficace, il a été décidé de la détacher de Casus et de rendre sa consultation plus aisée. Désormais, si vous créez – par exemple – un service intitulé «Superjeux», il suffira ensuite de taper 3615 SELF*Superjeux pour s'y connecter! Sympa, non? Cette nouvelle rubrique Passion devrait intéresser grandement les clubs et les associations, d'autant que la gestion des services se fait en 3614... ce qui est particulièrement économique.

Pour créer un service, tapez 3615 SELF. Une fois celui-ci validé, vous pourrez le modifier, le mettre à jour et le gérer depuis 3614 CREATEL.

Ah, un bon conseil: pensez à faire la promotion de votre service!

Quizz d'été: les gagnants

Jamais un concours n'avait remporté un tel succès sur Casus. Jusqu'au dernier jour, les premières places ont été âprement disputées. Pourtant, les questions étaient loin d'être faciles! Les gagnants n'en ont que plus de mérite...

- Premier: **Thierry Daniel** de Rennes qui gagne un bon d'achat de 1000 francs.
- Deuxième et troisième: **Jérôme Caulet** d'Étampes et **Cyril Pasteau** de Chatou qui ont droit chacun à un bon de 500 francs.
- Quatrième et cinquième: **Valérie Drillin** de Rodez (qui a dit que les filles ne jouaient pas?) et **Henik Villadary** de Bordeaux, qui ont reçu un bon de 100 francs.

Que ceux qui n'ont rien gagné se rassurent, un nouveau concours sera lancé le 1er octobre (voir ci-dessous).



Échos des murs (MUR + Envoi)

Quelques extraits choisis parmi les textes écrits sur les murs d'expression libre de Casus pendant l'été...

«Personne ne regarde la télé pendant les vacances, ou quoi? Mercredi dernier il y avait sur France 3 un reportage portant sur la magie, les sorciers, les exorcistes et autres fous qui demandent 80 000 balles pour «désenvoûter» un restau qui ne marche pas ou faire revenir l'âme sœur... et devinez quoi? Les journaleux ont mêlé les joueurs à ça! Bientôt on dira que les attentats à Paris ont des liens avec les grandeur-natures!» A. Nonyme

«J'ai vu l'émission... Il est vrai que le réalisateur aurait pu éviter de parler de jeu de rôle à la fin du reportage. Son propos était de montrer que des gens aiment s'amuser à faire semblant de croire que la magie existe. Tous les joueurs interrogés ont d'ailleurs précisé que ce n'était qu'un jeu. Je trouve que par rapport à d'autres, le reportage est excusable, voire acceptable. Bref: en progrès la télé.» Slopy

«Par expérience, je sais que les joueuses sont rares, parce que les filles ne se retrouvent pas dans le jeu. Elles sont trop concrètes et réalistes... De plus, le jeu a pour elles un côté «gamin», même si elles sont parfois intéressées par son univers...» Delirium

«Je viens de lire les résultats du sondage Casus Belli et quelque chose me fait vraiment plaisir: le fait que seuls 3% des rôlistes pratiquent souvent le grandeur-nature, alors que 76% ne le pratiquent jamais! Pour ma part, je considère qu'il ne s'agit pas de vrai jeu de rôle, les mécanismes étant vraiment différents. J'ai été conspué plus d'une fois par des représentants des 3% parce que je n'aimais pas le GN. Voilà une injustice réparée.» Indiana

«S'il faut mettre des étiquettes aux jeux (ex.: «ambiance» ou «baston», NDLR), que ce soit pour savoir ce que l'on achète, pas pour donner un sentiment de supériorité à certains joueurs. Les jeux de rôle ne sont pas là pour qu'on se prenne la tête avec des débats pseudo psycho-philo-métaphysiques du style «mon jeu est mieux que ton tien». Ambiance ou pas, amusez-vous.» Terminator

Quizz d'automne (QUI + Envoi)

Ça pourrait être le titre d'un nouveau Bergman, mais ce n'est que l'annonce du nouveau concours qui débutera le 1er octobre. Deux questionnaires vous seront proposés, le but étant de réaliser le meilleur score dans les *deux* catégories. Le vendredi 1er décembre à midi, le classement sera arrêté et les lots attribués comme suit...

- Le premier gagnera un bon d'achat Jeux Descartes de 1000 francs.
- Le second remportera un bon d'achat de 500 francs.
- Le cinquième aura également droit à un bon de 500 francs.
- Les dixième et quinzième, quant à eux, se verront remettre un bon de 200 francs chacun.

Il ne pourra y avoir qu'un seul gagnant par famille et les ex aequo seront départagés par tirage au sort. Cette répartition un peu «étrange» a pour but de vous permettre de choisir pour quel lot vous jouez. Être premier est naturellement beaucoup plus difficile qu'être quinzième... mais le prix offert n'est pas non plus le même...

CASUS BELLI n° 89 octobre-novembre 1995. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél.: (1) 46.48.48.48. Fax: (1) 46.48.49.88. Périodicité: bimestrielle. Dépôt légal: 3e trimestre 1995. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1995. Excelsior Publications S.A., capital social: 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés: Mlle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.

DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général: Paul Dupuy. Directeur général: Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint: François Fahys. Directeur de la publication: Paul Dupuy. Directeur financier: Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial: Marie-Hélène Arbus. Directeur des études: Roger Goldberger. Directeur du département télématique: Michel Brassinne. Directeur de la fabrication: Pascal Rémy.

RÉDACTION. Rédacteur en chef: Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint: Pierre Rosenthal. Coordination wargame: Laurent Henninger. Coordination minitel: Jean Balczesak. Secrétaire de rédaction: Agnès Pernelle. Maquette: Jean-Marie Noël. Secrétariat: Saloua Arbia. Illustrateurs: Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Hugues Besson, Fred Blanchard, Thomas Carrias, Cyrille Daujean, Marc Gentil, Didier Guiserix, Jean-Louis Mourier, Eric Puech, Mathieu Sapin, Thierry Ségur.

SERVICES COMMERCIAUX. Directeurs marketing et commercial adjoints: Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing: Capucine Jahan. Chef de produit marketing direct: Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes: Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes: Bernadette Cribier. Réassorts et modifications: Terminal E 91. Téléphone Vert: 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements: Patrick-Alexandre Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures: Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Relations extérieures: Valérie Lahanque. Tél.: (1) 46.48.48.26.

PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél.: (1) 46.48.49.71.

ABONNEMENTS. Abonnements et marketing direct: Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures: Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Relations clientèle abonnés: par téléphone au (1) 46.48.47.08 à partir de 9 h; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine: 175 F, 6 numéros par an. Autre pays: nous consulter. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios: AD&D est édité par TSR, L'appel de Cthulhu est édité en français sous licence Chaosium par Descartes Éditeur, miles Christi est édité par Sans Peur et Sans Reproche, Star Wars est édité en français sous licence West End Games par Descartes Éditeur, Vampire est édité en français sous licence White Wolf par Hexagonal. La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél.: (1) 40.27.59.59. Imprimeries SAIT, tél.: (1) 30.50.40.90 et SIEP, tél.: (1) 60.69.56.16.


Après Simulacres,
l'initiation au
jeu de rôle;
et SangDragon
le jeu médiéval-
fantastique;
voici Cyber Age
le jeu cyberpunk!
CASUS Belli
le jeu de rôle élémentaire
SIMULACRES
mars 94
HORS-SÉRIE N°10
Débutants
Le jeu de rôle qui vous initie
Vieux routards
Le système qui vous ouvre de nouveaux horizons
Les grands genres
Médiéval-fantastique, épouvante, space opera
CASUS Belli
Un jeu de rôle médiéval-fantastique complet
avril 94
HORS-SÉRIE N°11
SANG DRAGO
CASUS Belli
jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine
septembre 95
HORS-SÉRIE N°16
CYBER AGE
28 MINUTES DANS LE FUTUR
Explorez l'espace, connectez-vous à HyperNet, vivez les CosmoRêves™
Un jeu de rôle cyberpunk complet
328 FB - 12 FS - 7.75 $can
Reunion/Antilles/Guyane 42 F
M 2159 - 16 - 45,00 F-RD
Branchez-vous!
L'encyclopédie complète de Cyber Age est consultable sur Internet au site http://www.excelsior.fr cliquez Casus Belli, puis Cyber Age.
Écrivez-nous!
Par «e-mail» à pierre_rosenthal@Email.FranceNet.fr


Le 1er réseau spécialisé
au service de TOUS
les joueurs
DESCARTES
RELAIS
Plus de 50 spécialistes
à votre service
voir liste des relais p 114
Illustration © F. MAGNIN

RAL PARTHA®

Figurines

La Figurine du collectionneur

FLAMETHROWER Dwarf

02162 75 F





30 F - Dans les boutiques de jeux

RAL PARTHA CATALOG
1975 20 1995

